Вступление: Как использовать эту книгу

Подобные книги сплачивают разработчиков игр.

Из всех Рассказчиков даже двое не проводят свои игры одинаково. Существует слишком много вариаций игры **Вампир**, чтобы можно было выработать общий стиль. Некоторые Рассказчики дают своим игрокам больше очков опыта, чем другие. Некоторые гораздо либеральней касательно странных Дисциплин и линий крови. В некоторых хрониках ужас и тайна отходят на второй план, уступая место действию и приключениям.

Какая из комбинаций является верной? Ни одна из них и все они. В конце концов,**Вампир** — это игра, в ней важно лишь то, что нравиться группе.

Все это звучит хорошо и возвышенно, однако когда дело касается книги с персонажами все может полететь к чертовой матери. В тот момент, когда вы возьмете эту книгу с полки и Тео Белл появится в игре — в тот же момент его может убить помешанный на битвах чудик с восьмой Стремительностью и дробовиком с зажигательными патронами. Как только вы огласите Черты серафима Черной Руки, тут же гиперактивный и не слишком сообразительный игрок может достать своего вампира-инопланетянина с четвертым поколением и 300 точками в Дисциплинах и изрубить шотландским клеймором серафима на куски.

Писатели и дизайнеры вздрагивают от подобных вещей.

Тогда зачем же мы написали эту книгу? По двум причинам: люди хотели ее увидеть и она должна была быть написана.

Разумеется, люди хотели увидеть эту книгу. Энтузиасты Мира Тьмы являются одними из самых преданных и умных фанатов. Они с радостью принимают каждую новую книгу, вчитываться в ее тайны и разгадывают новые загадки. Однако за каждой раскрытой тайной скрываются еще две, и игроки любят разгадывать их.

Для того чтобы понять, что такая книга необходимо, нам было достаточно взглянуть на книги на наших полках. Мир **Вампира** настолько обширен и сложен, что даже простое упоминание персонажей из различных книг превратилось в хитросплетение не хуже византийского лабиринта. Карлак? А кто это? Когда Петродон был юстициарием? Почему упомянуты два разных регента? Поэтому мы решили создать что-то вроде социальной регистрации для вампиров. Внутренний Круг назначил новых юстициариев, а те в свою очередь назначили себе новых архонтов. Шабаш еженощно назначает новых епископов и архиепископов, к ужасу многих князей Камарильи, а независимые составляют свои планы подальше от зорких глаз сект.

Это круговорот общества Проклятых. Следите за Детьми Ночи.

Числа за лицами

Как вампиры становятся тем, что они есть? Сколько точек должно быть у прискуса Шабаша? Насколько силен князь? Белый Волк создал специальные правила для создания специфических персонажей Рассказчика, и мы поделимся с вами этой тайной.

[**Примечание переводчика:** В **Книге Рассказчика** есть альтернативная система для создания персонажей-старейшин]

Формула по созданию старых вампиров довольно проста. Атрибуты распределяются стандартно — 7/5/3 и за каждый век он получает 2 дополнительные точки (для всех Атрибутов, а не для каждого). Вампиры, существующие больше пяти веков получают лишь одну точку за столетие — когда ты стар, сложно улучшать свое не зависящее от времени тело.

Способности распределяются похожим образом — 13/9/5 плюс 5 точек за каждый век, который Сородич смог пережить. Для Дисциплин извлеките квадратный корень

из возраста, который прожил вампир (учтите, что вампир, который прожил больше тысячи лет разучивать Дисциплины становится гораздо сложнее) и мудро распределите получившееся число точек. Значения Дополнений, Добродетелей, Человечности (или же Пути) и Силы Воли определяйте в зависимости от роли персонажа в истории. Персонаж — могучий князь? Добавьте ему точек в Дополнения. Персонаж — древний странник? Дайте ему очень высокую или очень низкую Человечность и значительную Силу Воли. Персонаж существует несколько веков и его не-жизнь была полна грехов? Понизьте ему соответствующие Черты. Персонажи, которые по всем признакам должны были бы заполучить психозы могут не обладать ими, так как возможно где-то в прошлом они смогли превозмочь их. (Так же стоит отметить, что переход на Путь Просветления может вызвать сходные с психозом эффекты, если он радикально отличается от культурных норм. Кто более безумен — Малкавиан с провалами в памяти или Ласомбра, который режет своих гулей и заставляет их сражаться друг с другом? Однако игрокам не стоит заменять все психозы персонажей путями, так как душа персонажа — вещь гораздо более сложная, чем любые Черты).

Разумеется, из этих правил есть исключения. В Детях Ночи есть несколько персонажей, чей потенциал значительно превышает их возраст. Некоторые архонты проводят всю свою не-жизнь в изнурительных тренировках, а прискус мог целые века развивать свои Дополнения, некоторые образцы ужаса среди вампиров могли заполучить невероятное количество Дисциплин и т. д.

Как же можно примерить подобную формулу с этими персонажами? Довольно легко, если немного подумать.

Во-первых, из-за безумия современных ночей и приближающейся Геенны молодым вампирам приходиться быстро развиваться. Современный вампир может участвовать в перестрелки почти каждую неделю, а старейшины вампиров ведут относительно спокойную не-жизнь. Однако вампиры, которые сражаются каждую ночь и поджигают чужие убежища редко становятся

старейшина — они погибают в огне или же с ужасом встречают рассвет в своих камерах и солнечный свет сжигает их (попробуйте-ка объясниться перед князем, грубые анархии). Старые и опытные вампиры тщательно обдумывают свои сражения. Статичная не-жизнь, которую ведут большинство старейшин, приносит мало волнений и в игровых терминах они получают меньше опыта.

Во-вторых, старые вампиры проводят много времени в торпоре. Относительно молодой вампир, которому 120 лет, за столетие может получить 10 точек для Дисциплин, а спящий Старец получит только одну. Однако это сравнение ни о чем не говорит — Старец давным-давно уже развил Доминирование до восьмого уровня, поэтому не стоит его недооценивать.

И наконец в-третьих чем старше вампир становится, тем сложнее ему получать опыт. Ветеран сотни дуэлей на мечах, который сумел пережить их все, не будет извлекать из новых поединков много нового, если только не будет сражаться с теми, кто сильнее его. Вампир может извлечь мало опыта из события, если оно не требует от него отдачи на пределе его возможностей.

Небольшое примечание для Рассказчика касательно точек. Они отражают геометрическую прогрессию персонажа, а не арифметическую. Значение Черты 5 — предел большинства человеческих возможностей, и персонаж с Компьютером 5 является одним из самых умелых программистов в мире. Подумайте об этом следующий раз, когда кто-то скажет, что его персонаж служил снайпером и что у него Огнестрельное оружие 5. Персонажи с Чертами 4 крайне редки, а с Чертами 5 являются чем-то выдающимся — тот, у кого Сила 5 является олимпийским тяжеловесом, а тот, у кого Ловкость 5 является профессиональным танцором балета. Подобными Чертами навряд ли может обладать Анонимный Бандит Бруха с Дробовиком № 312. Вампиры редки. Персонажи с Чертами 4 тоже редки. Вампиры с Чертами выше четырех крайне редки — у них должно было быть достаточно времени, чтобы настолько развить их.

Однако нет ничего плохого в том, что кто-то из персонажей обладает выдающимися Чертами — ваши истории должны быть сфокусированы на персонажах, и у них должны быть интересные и достойные характеристики. Только убедитесь, что Черты соответствуют персонажу. Персонаж может быть одним из самых сильных, умных или жестоких людей в мире, однако это не должно отражаться лишь точками на его листе. Отыгрыш и повествование гораздо шире бросания кубиков и богоподобных сил. Так что найдите подходящий для вас баланс и играйте.

Однако Рассказчик и сам может делать с цифрами из этой книги то, что ему вздумается. Удивляйте игроков и выдавайте им собственную информацию — в конце концов, не мы жене собираемся играть за вас в вашу игру! Цифры в этой книги выглядят так, как они видятся нам, если же вам они видятся иначе, то все в ваших руках.

Обратная совместимость

Было сделано все возможное, чтобы сохранить те Черты, которые появлялись в книгах Белого Волка, которые вышли до Детей Ночи. Например Актерство превратилось в Исполнение (актерство), а Пытки стали допросом. Однако кое-где были произведены изменения.

Помните, что между дебютом персонажей и этой книгой прошло некоторое время, и отношение к ним могло измениться. У них могли появиться новые Способности, Дисциплины, повысится Атрибуты и т. д. Достоинства и Недостатки были убраны везде, где только можно, так как они используются для сюжетных завязок при создании персонажа и опциональны. (Примечание редактора: И я терпеть их не могу...). И наконец в состоянии персонажей могли произойти некоторые изменения. Зверь также собирает свою дань.

[**Примечание переводчика:** Я также кое-где подправил характеристики персонажей в соответствии с 3-й редакцией, а также дал краткие пояснения, если с персонажами что-то произошло уже после 1999 года]

Кавалькада чудовищ

Прежде чем перейти к Сородичам, нам хочется напоследок еще кое-что сказать Рассказчикам. История гораздо важнее любых правил, руководств и того, что может показаться «честным».

В этой книги описаны множество наиболее известных в мире Сородичей. Некоторые из них фактически являются богами. Другие — жалкими слабаками, которые прячутся за бумажными тиграми. Третьи являются чем-то средним и получили свою силу благодаря обстоятельствам или же случайности.

В этой книге нет всех ответов, да это и не важно. Читая ее думайте о персонажах помимо их Черт и указанных для них точек. Шабаш политически более слаб даже не смотря на то, что любой серафим может «завалить» любого юстициария. Также есть причины на то, почему Равнос победили или потерпели поражения от квай-джин в Индии, на границе Серединного Царства. Это и есть история.

Не ищете разрешения каждой сюжетной завязки — возможно развязка потребует участия ваших персонажей. Не пытайтесь найти причины всех описанных здесь конфликтов — существует слишком много факторов, чтобы можно было создать удобные выводы. Мир Тьмы — таинственное место, и мы не собираемся вам показывать Черты Каина или же количество тауматургических путей, которыми обладают члены Внутреннего Совета. Сама суть **Вампира** — ужас, тайна, нарастающее чувство опасности и приближения апокалипсиса основана на неизвестности. Чудовища, которых мы видим не так страшны как те, кого мы не видим. Помните об этом, когда будете переворачивать страницы этой книги и можете повторить это как мантру, когда будете играть.

Однако довольно болтовни. Вампиры уже ожидают вас. Не хотите ли встретиться с ними?

Мы обожаем, когда беспомощные маленькие дети кричат своими невинными голосами от действий злобных чудовищ.

Петр Паленский

Свобода против организованности, воля против фанатизма, птенец против старейшины — все это характеризует вампиров Шабаша, которых объединяет лишь их ненависть к Патриархам и презрение к смертным. Если Камарилья страдает от инертности, то Шабаш буквально раздирают внутренние схизмы.

Беглый взгляд на секту уже способен выявить множество внутренних конфликтов — мало кто из вампиров Шабаша смог дожить до ста лет, а те, кому это удалось, обычно гораздо старше. Чтобы не говорили Каиниты о Камарилье, члены Шабаша также страдают от игр старейшин и неуправляемых детей. Сможет ли в современные ночи, в свете приближающейся Геенны, Меч Каина сохранить свою целеустремленность и необходимость противостоять ужасному возвращению Древних? Или же он слепо превратится в то, что больше всего ненавидит?

Черная Рука

Джалан-Ааджав, серафим Черной Руки

Происхождение: Говорят, что при жизни третий серафим воевал вместе с Темучжином, которого позже монголы прозвали Чингисханом, который родился незаконным сыном кузница и которого извлекли из утробы его матери со сгустком крови в руке.

С самого детства Джалан страдал от жестокостей жизни в тундре — постоянных поисков ночлега и пропитания, схваток с другими племенами, драк с дикими собаками в ямах за кусок мяса и т. д. Однако если соплеменники надеялись, что подобным его можно было сломать, то они

жестоко ошибались. С каждым испытанием он становился сильнее, мудрее и более приспособленным к страданиям и к моменту своего возмужания он стал воинов и советником хана.

Статус дал Джалану возможности, о которых он раньше только мечтал и благодаря им он истребил тысячи. Получив богатство, женщин и два отряда конников, он со своими монгольскими налетчиками громил территории, на которые не притязали другие. Они отправились на восток, подобно вихрю сметая силы Цинь и Караракитая, а затем на север, через Бурханы, после чего Джалан со своими солдатами стал продвигаться в русские земли… лишь для того, чтобы узнать, что он и его орда были не единственными чудовищами в замерзшей степи.

Считается, что даже после того, как он распрощался со светом, Джалан честно служил своему хану во время всего его правления, а затем похоронил его в тайном месте в горах Халдун. Вскоре после этого генерал хана также исчез со страниц истории. Наверняка в последующее века он затерялся среди раздоров, сотрясавших Россию, среди цикла власти, раздора и упадка. Так же говорят, что его клинок был среди тех, кто перерезал горло византийскому императору.

Что известно точно, так это то, что вскоре после начала пятнадцатого века Джалан отправился в путешествие на запад и встретил там себе подобного — древнее существо, которое скрывало свое присутствие благодаря тевтонам, которые столетиями поклонялись ему, которое очнулось от Сна Веков в недавно построенной православной церкви и которое скрывалось у всех на виду в деревне рыбаков, которая носила его имя. Здесь, на берегах темного Тимиса в румынской рыбацкой деревушки под названием Лугож воин впервые услышал историю о Патриархах. Здесь, посреди огненного танца смерти он попробовал запретный плод, который его братья называли Амарант. И здесь, в почтении склонив колени перед жрецами и колдунами Манус Нигрум бывший ужас востока снова включился в великую игру, в которой требовалось добыть силу любой ценой.

Джалан («Ааджав-хан для подчиненных) превосходно подходил под философию Шабаша об объединении силы и выживании сильнейшего — его душа носит бесчисленные черные следы от более слабых вампиров, которых он пожрал. Он направляет Черную Руку вместе со своими братьями серафимами и он ведет секту в эпоху открытого Джихада с опрометчивостью и дикостью, которые пугают как врагов, так и союзников.

Когда кампании или другие обязанности не требуют его присутствия повсюду, он прибывает на своей не слишком-то организованной базе для операций в Хуарезе, что в Мехико — сети безопасных домов, бывших туннелей сопротивления и связей в подпольном мире, которую поддерживает (хоть и неохотно) сама Регент Галбрайс [уже покойная — прим переводчика]. Когда его присутствие требуется в Северной Америке, то он путешествует на личном транспорте Регента — на бронированной машине без окон, которая была отобрана у американского Департамента по защите транспорта командования.

Внешний вид: Худой, быстрый и сильный, Джалан предпочитает кожаные или шерстяные шинели, ботинки со стальной подошвой и другие вещи, напоминающей о прошедшей эпохе «хайд энд хорн». У него длинные волосы, которые прядями спадают на его лицо, а взгляд, если его глаза не скрыты темными очками, которым он смотрим на мир, светится гениальностью — или же жаждой геноцида.

Советы по отыгрышу: Импульсивный и непочтительный, вы похожи на буйный ветер и готовы взорваться в любой момент. Убийца-пожиратель, мастер боя с оружием и без него, вы никогда не встречали равного себе, и это хорошо отражает вашу позицию.

Не смотря на ваш своевольный характер, в битве вы пример для подражания — вихрь, быстрый и уверенный, оставляющий разрушения у себя на пути. Однако на пике таких моментов ярость покидает ваши глаза и ее заменяет безоблачное спокойствие... или же выжидающая печаль.

Клан: Антитрибу Гангрел

Сир: неизвестно; Джалан никогда не говорил о нем (ней), и никто не осмеливается его об этом спросить

Натура: Мастер выживания

Маска: Монстр

Поколение: 5

Становление: конец 12 века (самое точное время, которое кто-либо смог определить)

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 8, Ловкость 7, Выносливость 8

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 5, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 7

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 5, Драка 7, Уклонение 6, Инструктаж 4, Допрос 4, Запугивание 6, Лидерство 6, Знание улиц 4, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 4, Стрельба из лука 4, Взрывчатка 3, Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Медитация 3, Ближний бой 8, Верховая езда 5, Скрытность 4, Выживание 5

Познания: Знание Черной Руки 4, Знание Камарильи 5, Экспертное Познание: Тактика 5, Расследование 4, Лингвистика 5 (слишком много, чтобы можно было написать), Медицина 3, Оккультизм 4, Знание Шабаша 5

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 1, Стремительность 7, Доминирование 1, Стойкость 7, Могущество 6, Присутствие 2, Превращение 8

Дополнения: Союзники 8(Черная Рука), Членство в Черной Руке 5, Стадо 4, Влияние 4 (террористы), Ресурсы 5, Слуги 8, Статус в Шабаше 7

Добродетели: Убежденность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Мораль: Путь Дикого Сердца 6

Сила воли: 9

Джухах, серафим Черной Руки

Происхождение: В хаосе революции сельджуков отдельные солдаты умирали среди воплей своих отрядов. Джухах, молодой патриот, который восстал против византийских угнетателей, также встретил свою смерть на этой войне, однако не от меча.

В 1042 году турки-сельджуки восстали против византийской империи, это восстание продлилось недолго, однако разрозненные группы сельджуков продолжали сражаться еще в течение нескольких десятилетий. Во время одной из подобных битв семнадцатилетний юноша пал со сломленным мечом.

Когда битва стихла, Джухах все еще оставался в живых, однако его тело было покрыто многочисленными ранами. Вечером появились мародеры, которые рыскали среди мертвых тел, однако Джухаху удалось спастись от них, спрятавшись за телами своих павших товарищей. Ночью появились различные хищники, и один из них нашел необычайно стойкого юного воина.

Заинтригованный смертным, который выжил не смотря на ужасные раны и продолжал бороться за жизнь среди трупов, Кашан смотрел с безопасного расстояния на истерзанного человека, чтобы просто понаблюдать за действиями Джухаха. Сперва Джухах просто проклинал старика и гнал его прочь, однако затем жизнь начала покидать его и он стал слабеть. Кашан стал приближаться к нему и когда он подошел совсем близко и взял Джухаха за руку, тот второй рукой ударил его своим сломанным мечом. Удивленный, но особо не раненный, Кашан решил

спасти этого молодого воина с неутомимой душой. Несколько капель витэ позволили Джухаху выжить, и Кашан отвел его в более безопасное убежище, что гарантировало его исцеление и проклятие.

Сперва Джухах не совсем понимал природу своего чудесного превращения. Вера не позволяла ему пить кровь, однако она наполняла его силой и здоровьем. Благодаря силе, которую он получил с витэ Кашана, он понял, чтобы сможет овладеть навыками, которые ранее считал едва возможными. Будучи рабом и сжигаемый жаждой мести, Джухах стал слугой Кашана выполняя рутинные задания днем и проявляя свою гульскую доблесть по вечерам.

Затем Византийска империя стала гибнуть, враги и угнетатели Джухаха умерли от старости или из-за насилия, однако благодаря своим навыкам воина и тренировкам своего ментора он все еще часто участвовал в битвах. По мере того, как года его службы все увеличивались он обнаружил, что лишь сражаясь с другими воинами он может утолить свою жажду волнения, риска и убийств. Благодаря Кашану он обучался различным военным премудростям и обращению с различным оружием, а также оттачивал свои навыки охоты, выживания и установки ловушек.

После того, как Джухах четырнадцать лет прослужил в качестве гуля, Кашан понял, что он достиг пика своих способностей. После путешествия в Аламут Джухах был сочтен достойным, получил Становление и стал членом клана убийц.

Перестав быть простым слугой, Джухах снова вернулся к войне. Презирая политические игры других Каинитов, он просто искал новых конфликтов, чтобы встречаться с врагами на поле боя, если засады и осады имели дело ночью. Однако и это могло удовлетворить его жажду лишь на короткое время, и затем он обратил свое внимание на то, на что обращало внимание большая часть его клана — на других вампиров.

Джухах был превосходным охотником и убийцей и за столетие он выследил и убил по крайне мере дюжину Каинитов. Однако как и большая часть его клана он не заметил приближения времен Камарильи. В начале четырнадцатого века Джухах убил несколько средиземноморских старейшин, и решил поучаствовать в самой волнительной игре из всех — в охоте на своих соклановцев. Однако это произошло лишь раз, и он был побежден и повержен в прах Ижимом Ур-Баалом. Старейшина Ассамитов увидел в нем немалый потенциал и вместо того, чтобы убить Джухах, стал воспитывать его.

Однако появившаяся в конце пятнадцатого века Камарилья уничтожила карьеру Джухаха в его клане. Когда Колдуны провели свой ритуал, Джухах и его ментор присоединились к анархам, которые позже превратились в Шабаш. Джухах был рад тому, что теперь у него есть целая секта врагов, на которых можно охотиться и которых можно убивать, в особенности Тремеров, которые наложили проклятье на его собратьев, и грядущие века не разочаровали его: он убил множество тауматургов и благодаря своим воинским навыкам, тактическому опыту и лояльности и дисциплине, которые ему внушил Ижим Ур-Баал, он возвысился в Шабаше.

Когда Шабаш был наконец сформирован как формальная организация, Джухах стал контролировать и манипулировать целыми стаями вопящих воинов, которые были готовы бросится в атаку на Камарилью. За века войны между Камарильей и Шабашем Джухаху надоели личные схватки и он стал получать удовольствие, направляя стратегические атаки. Его способности и доблесть позволили ему попасть в правление Черной Руки, где он стал самым последним из назначенных серафимов.

Однако где-то в прошлом Джухах пересекся с врагом, который проклял его и он обнаружил, что в последние несколько десятков лет его безупречная сила стала подводить его в самые неподходящие моменты. Когда-то он был крепким и сильным, однако затем он начал увядать, что для старейшин нехарактерно. Его кожа начала высыхать и трескаться, а когда он пробуждается, то его

мускулы затекают. Его раны медленно заживают и на их месте остаются шрамы. Джухах понял, что ему нужно стать не только воином, но и исследователем, однако у него мало терпения, а его знания ограниченны. Однако без помощи Тауматургии или более сложной магии кровожадный воин может пасть перед невидимым врагом.

Внешний вид: У Джухаха темная кожа, широкие кости, он решителен и похож на непоколебимую гору. У него молодое лицо, черные усы и борода и горящие карие глаза. Возраст отразился на его лице и оно выглядит изможденным, его мускулы остаются сильными, хоть они и обтянуты кожей. Он завязывает свои волосы в хвостик и одевается в простую и удобную одежду. Недавно его кожа начала высыхать и трескаться, и это наиболее заметно на его руках.

Советы по отыгрышу: Вы существуете ради конфликтов. Вечность наскучила вам, и лишь схватки могут снова разогреть вашу кровь. Вы убили множество людей, сражались с Тремерами и даже против собственного клана. Вы использовали Черную Руку чтобы создать собственную армию и играть в военные игры Шабаша ради своего удовольствия. Однако теперь вы столкнулись с врагом, с которым не можете сразиться напрямую, и это ставит вас в тупик. Когда вы занимаетесь стратегией, то спокойны и иногда даже удовлетворены. Однако когда вы заняты другими делами, в особенности вашей «болезнью», то вы взволнованны и вас легко разозлить.

Клан: Антитрибу Ассамитов

Сир: Кашан

Натура: Браво

Маска: Мастер выживания

Поколение: 8

Становление: 1056

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 3, Уклонение 4, Экспрессия 1, Допрос 4, Запугивание 4, Лидерство 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 5, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 5

Познания: Академические знания 2, Расследование 3, Лингвистика 3 (английский, арабский, греческий, латынь), Медицина 1, Оккультизм 3, Политика 4

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 5, Доминирование 1, Стойкость 2, Затемнение 5, Могущество 2, Присутствие 3, Превращение 2, Смертоносность 5

Дополнения: Членство в Черной Руке 5, Связи 3, Влияние 1, Ресурсы 3, Статус в Шабаше 4

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 2, Храбрость 5

Мораль: Путь Каина 6

Психозы: Берсерк, Кровавый пот

Сила воли: 8

Достоинства/Недостатки: Обоерукость, Мертвая плоть

Ижим Ур-Баал, Серафим Черной Руки

Происхождение: Когда же началась хроника этого существа, которое пережило целые цивилизации?

Ижим был седьмым сыном вавилонского царя-чародея, принцем плодородной провинции в те времена, когда у империй еще не было ни границ, ни названий. Чудовища тех времен открыто ходили среди людей. Молодой принц с ранних лет был избран для божественности Древними, и прожил гораздо дольше смертного срока благодаря тому, что давали ему пить ночные божества. Любые воображаемые богатства, наставления в мирским и мистических дисциплинах, поклонение людей, которые считали его наследником великой силы — у Ижима Трижды Возлюбленного было все это, и гораздо больше, чтобы исполнить его любое земное желание.

Однако это были тревожные времена, и они были полны дикости зарождавшегося мира.

В одну ночь без предупреждения с севера пришли орды варваров. Жестокие и кровожадные, они прошлись по землям как безжалостная плеть, оставляя за собой лишь пепел. Ижим был внезапно введен в вечность своими хозяевами, которые отчаянно надеялись сохранить часть своего наследия, он попрощался со своим отцом и бежал в ночь, и пламя от его бывшего рая освящало ему путь.

Ижим прожил жизни аккадского пророка, поэта-суфия, коптского кровавого бога, персидского демонолога и сотни других. В конце концов он окончил свои странствия и вернулся на родину, где он на время объединился со своими дальними родичами в черной крепости Аламут, однако затем ушел вместе с Нескованными. Вместе со своими величайшими товарищами в потерянный город Хоразин, и со временем, используя свои забытые знания и опыт веков, он возвысился и стал править ими.

В эти ночи Ижим Ур-Баал (или Ижим Абд'Азраэль для всех, кроме немногих избранных) управляет Черной Рукой в качестве шакари и первого серафима из руин Еноха.

Он редко высказывает свое мнение напрямую, предпочитая держать свои мысли при себе, однако когда он говорит, даже сумасшедший Елимелех и буйный Джалан-Ааджав замолкают на полуслове чтобы послушать его. Его разговор с Хардештадтом Старшим во время переговоров в Тире стал легендой среди Ассамитов. Подстрекаемый продуманными провокациями этого дипломата, он тихо ответил: «Придет время, Вентру, когда игра сама начнет играть со своими игроками».

Недавно Ижим отдал Руке ряд приказов без согласия или разрешения других серафимов, и эта практика может привести к разделению (от простого недоверия до подготовке к гражданской войне, которую ведет его бывший протеже, Джухах). Его мотивы по этому и другим поводам остаются тайной, предположения касательно их варьируются от простой жажды власти до неких тайных целей, связанных с союзом, который он заключил еще в юности. Но Ижим Абд'Азраэль Ур-Баал не обращает на все это внимание. Он просто вглядывается в ночное небо своим безвременным взглядом, смотря на пустоту без света, которая разделяет звезды.

И он улыбается, и это представляет из себя оскаленную гримасу, которая доходит до его глаз.

Внешний вид: Серафим представляет из себя небольшого человека коренастого телосложения, он не огромный, но крепкий, и почти каждая пядь его тела покрыта татуировками (древние арабские письмена, доисторическая месопотамская клинопись, и несколько ритуальных иероглифов и сигилов, которые неизвестны никому, кроме самых эрудированных исследователей). Он предпочитает носить церемониальные робы и свободные одеяния поверх удобной одежды, которую обычно носят в его клане, и его происхождение очевидно для искушенного наблюдателя: его кожа черна как ночь (знак старейших детей Хакима) и когда он движется, то не издает ни звука. Писцы Еноха, которые веками наблюдали за его приходами и уходами утверждают, что он спит лишь раз в трое суток.

Советы по отыгрышу: Пусть ваше сверстники занимаются своими тщательно рассчитанными интригами и жалкими стремлениями к власти: крикливость и бравада — это не то, что помогло вам пережить тысячелетия. Вы участвуете в запутанной игре за превосходство. Любой союз, который вы заключаете — в лучшем случае временный и он длится лишь до тех пор, пока вы не выполните поставленную задачу. Когда вам требуется сделать что-то действительно важное, вы делаете это сами, доверяя своим фанатичным помощникам лишь небольшие задания. Комфорт от бессмертия холоден, но он вас устраивает. Вы никогда и никому не говорили про свои страхи, однако вы чувствуете, что глубоко внутри вас что-то начало шевелиться — вы чувствуете, что понемногу, из-за бесчисленных эпох и невыполненных обещаний вы утратили контроль и перестали быть тем, чем когда-то были. Однако эти сомнения остаются лишь внутри вас. Вы никогда не демонстрируете ни злость, ни какую-либо другую эмоцию и на вашем лице видна лишь ухмылка.

Клан: Антитрибу Ассамитов

Сир: Неизвестно

Натура: Директор

Маска: Автократ

Поколение: 5

Становление: 4800 до н. э.(?)

Видимый возраст: около 45

Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 6, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 7, Сообразительность 8

Таланты: Бдительность 7, Атлетика 5, Драка 4, Уклонение 5, Экспрессия 4, Инструктаж 3, Запугивание 3, Интуиция 5, Лидерство 4, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Стрельба из лука 3, Маскировка 4, Этикет 5, Огнестрельное оружие 3, Медитация 6, Ближний бой 5, Исполнение 4 (актерство), Скрытность 6, Выживание 3

Познания: Знание Черной Руки 5, Знание Камарильи 4, Знание клана 5 (Ассамиты), Загадки 6, Расследование 6, Лингвистика 8 (больше, чем хватит места), Медицина 3, Оккультизм 6, Исследования 5, Знание Шабаша 5, Наука 4 (алхимия), Наука 4 (химия), Наука 4 (математика).

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 5, Доминирование 2, Стойкость 4, Затемнение 7, Власть над Тенью 2, Могущество 3, Присутствие 2, Смертоносность 7, Тауматургия 4

Пути Тауматургии: Путь Крови 4, Путь Воющего Шакала (Мести Отца) 3, Путь Марса 3, Управление Духами 3, Контрмагия 1

Дополнения: Союзники 8**,** Членство в Черной Руке 5, Ресурсы 5, Слуги 5, Статус в Шабаше 6

Добродетели: Убежденность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Путь Крови 3

Сила воли: 9

Елимелех Дважды Проклятый, серафим Черной Руки

Происхождение: И умер Елимелех, муж Ноемини, и осталась она с двумя сыновьями своими (Руфь 1:3).

Эти слова как нельзя лучше благоприятствуют для входа в общество бессмертных.

Елимелех из Иудеи никогда не знал своего сира. Был он добрым или жестоким? Он наложил на него Проклятье Каина как благословение или же кА наказание? Он проклял его случайно или же преследовал какую-то тайную цель? Кого он собирался превратить в свою семью в этих далеких землях?

Когда Ноемень, жена Елимелеха, обнаружила, что ее муж стал бледным, холодным и перестал двигаться, она похоронила его в безымянной могиле. Три ночи спустя он смог восстать, вырывшись из земли. Полубезумный и терзаемый жаждой, которую не мог утолить ни один источник на земле, иудей отправился на восток в поисках своей возлюбленной семьи и избавления от мерзкой не-жизни, которую он получил.

Елимелех потратил несколько месяцев, но смог найти свою семью в далекой стране Моав, где его сыновья женились на местных женщинах и создали собственные семьи. Это слишком шокировало птенца-Каинита, и наутро сыновей Елимелеха, Махлона и Хилеона нашли с перерезанными глотками. Они стали жертвами дьявольского голода своего отца и их мать, Ноеминь, снова осталась одна. Плача кровавыми слезами, Елимелех наблюдал за плодами своих деяний: он видел как причитала его вдова (которая теперь называла себя Мара – «горькая» потому что, как она говорила, «Вседержитель послал мне великую горесть»). Издалека он наблюдал за ссорой, которая вспыхнула между ее названными дочерьми и их душераздирающим разделением, когда Орфа не захотела покидать Моав и жизнь, которую она здесь вела. Руфь же, бедная и жалкая, последовала за своей свекровью в пустыню.

Елимелех последовал за ними. Он страстно хотел показаться им, однако не мог сделать этого из-за своей страшной тайны. Годами он наблюдал за тем, как его жена и «дочь» собирали ячмень ради пропитания. Он наблюдал за тем, как когда-то красивая Руфь на поле становилась сгорбленной и изможденной, а затем тридцать лет жила со скупым стариком в пародии на брак. Ноеминь, которую теперь звали Маара, жила в семье, на которую не обращала особого внимания и поносила Руфь за ее спиной.

Даже родные земли Елимелеха, Иудея, были разделены между ворами и работорговцами.

«Если того хочет Бог, да будет так», - сказал себе Елимелех из Иудеи, пытаясь свыкнуться со своим необычным существованием. Он устроился в пещерах рядом с Мертвым Морем и питался скотом или же спящими странниками. Он продолжал наблюдать за своей семьей и помогать ей, чтобы дать им то, что не мог дать своим детям, однако издалека и всегда один, и безумие, которое отобрало у него сыновей снова начало терзать его. Каинит обрек себя на вечное одиночество за свои грехи и стал твердо исполнять вынесенный себе приговор.

Поколения сменяли друг друга подобно порам года перед усталыми глазами Елимелеха. Однако его бессмертие не защищало его от тягот трагедий. Он видел, как состарившуюся Орфу, а так же ее детей и внуков, преследовали и терзали моавиты, которые не верили, что они так быстро сменили свою веру. Он видел, как болезнь поразила деревню Вифлеем и как от нее умер его внук Обед, а его жена и дочери стали бесплодными. Множество лет спустя люди Елимелеха рассеялся по всему свету, а земли его предков захватили филистимляне и увели его народ в рабство, пока он спал. Остался лишь Елимелех, неизменный, бессмертный, неспособный изменить жестокую судьбу и волю Божью, не способный понять, что же он сделал не так, что попал в этот ад на земле и неспособный простить себе преступление, которое он совершил десятилетия назад. Елимелех оставил тлеющие руины своей родины и отправился странствовать по новым царствам зарождавшегося мира в поисках уничтожения, проклятья или спасения.

Годы спустя, когда в долине Ефес-Даммим, сильнейшего воина Гефа убил камнем мальчик-царь Израиля, Елимелех наконец-то нашел ответ. Здесь, где Давид, правнук Руфи, убил Голиафа, правнука Орфы, Елимелех понял, что это никогда не закончиться и что ему не скрыться от этого проклятья.

Это окончательно разорвала связь старого вампира с реальностью. Безумный Елимелех бежал в поисках святого

или грешника, который бы окончил его не-жизнь. Он отдался Зверю на множество веков, он путешествовал по всему миру, убивая без разбору, не способный и не желающий отличать людей от чудовищ, придаваясь всем излишествам, которые ему позволяла осуществлять его не-жизнь. Он побывал на юге в горячих песках, где вампиры-змеи обнаружили, что у них нет чар, чтобы усмирить его дикую душу. Он побывал в забытых землях востока, однако их тайны и колдуны не принесли ему спасения. Он отправился на запад, к океану, однако там его начало жечь праведное пламя и он не смог войти в Забытый Город. Наконец он отправился на север, где пророки смерти из Каппадокии посветили его в свои муки и тайны. В конце концов Елимелех нашел даже чашу Христа, однако понял, что его проклятой душе уже ничего не поможет. Снова и снова он обманывал Окончательную Смерть, не способный воссоединиться со своей семьей и навеки пойманный между раем и адом. Во время одного из своих озарений сын Нахшона подумал, не было ли все, даже его имя («Господь – пастырь мой») предопределено… как и то, что он стал мерзавцем, отказывающим признавать то, во что он превратился и не способный уже отличать добро от зла.

В конце концов путешествия Елимелеха свели его с Черной Рукой, и он был слишком непредсказуем, чтобы серафимы могли доверять ему, однако слишком стар и силен, чтобы они могли прогнать его. За тысячелетия он побывал в каждом уголке земли и убил бесчисленное количество людей, и все это время он был едва вменяем. Для Елимелеха же Манус Нигрум особо ничего не значит – это лишь еще один способ как-то скоротать вечность. Он играет в патетические игры секты и пытается забыть о том, кем он был и кем стал. Он использует Руку, что отвлечься от того, от чего он устал больше всего – от самого себя и собственного существования.

Возможно конец уже близок и в одну из ночей он превратится в ужасное существо и в нем исчезнет все от Елимелеха. Он уже дошел до той стадии, когда лишь кровь Каинитов может утолить его ужасную жажду, и это подрывает и так ограниченные ресурсы Черной Руки. Серафимы нехотя признают его своим товарищем, позволяют ему участвовать в своих собраниях, слушают

его советы, когда он вменяем, и в цепях отсылают Елимелеха в его камеру когда он невменяем. Серафимы гадают, не является ли его крики на самом деле рыданиями. Никто из могущественных старейшин Черной Руки не смеет заходить в комнату к Елимелеху по причинам, которые они не хотят обсуждать.

Внешний вид: По лицу Елимелеха не скажешь, что он является одним из самых ужасных вампиров Черной Руки Шабаша. Говорят, что его внешний вид меняется, когда он остается один, а так Елимелех выглядит как далекий предок тех, кто проживал в Персии или Месопотамии. Он носит ту же одежду, которую носил когда еще Руфь жила в Моав: простое льняное одеяние и изношенные сандалии. Те, кто знакомы с ним заявляют, что со временем его кожа темнела и следовательно он Ассамит, сам же он ни отрицает, ни подтверждает этого.

Советы по отыгрышу: Любой, кто будет изучать вас достаточно долго поймет, что вы близки к своему пределу. С течением лет периоды ясности у вас становятся все реже и реже. Когда Зверь овладевает вами, вы становитесь чем-то дьявольским и развращенным – чем-то, чему нравиться быть Проклятым. Что-то в глубине вас ожидает своего часа, чтобы восстать, и это что-то скорее уничтожит все то, что осталось от Елимелеха, богобоязненного торговца и отца семейства вместо того, чтобы позволить этому существовать.

Клан: нет (разве происхождение что-либо значит для настолько древнего существа?)

Сир: неизвестно

Натура: Монстр

Маска: Мазохист

Поколение: неизвестно, но может быть любым от 2 до 5

Становление: Книга Руфь 1:3

Видимый возраст: неопределим. В час перерождения серафиму было не более 30 или 35 лет, однако благодаря

своим источенным временем чертам он походит на человека лет 50

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 7

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 8, Интеллект 9, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 4, Эмпатия 5, Экспрессия 4 (молитвы), Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 2, Этикет 2, Гербализм 4, Ближний бой 2, Исполнение 5, Верховая езда 1, Скрытность 3, Выживание 4

Познания: Академические знания 4, Житейская мудрость 6, История 9, Расследование 5, Правоведенье 1, Лингвистика 8 (тысячи живых и мертвых языков), Медицина 2, Оккультизм 4, Наука 5 (агрокультуры).

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 8, Стремительность 2, Помешательство 9, Доминирование 7, Стойкость 9, Некромантия 1, Затемнение 7, Могущество 3, Присутствие 1, Превращение 3

Пути Некромантии: Путь Склепа 1

Дополнения: Союзники 6, Членство в Черной Руке 5, Статус в Шабаше 8

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 1, Храбрость 2

Мораль: Человечность 1

Сила воли: 10

[**Примечание переводчика:** К 2002 году из этого состава серафимов в строю остался лишь Джалан-Ааджав. Джухаха убил Тарик Немой, Ижим Ур-Баал пропал без

вести (возможно убит Ур-Шулги), Елимелех также исчез в неизвестном направлении]

Тарик Немой, доминион Черной Руки

Происхождение: Тарик был солдатом Али, когда христиане в седьмой раз вторглись на его родину. Он храбро сражался во время осады Мансура, но был ранен, попал в плен и подвергся пыткам. Он дразнил своих пленителей, пока разозленные они не вырвали ему язык, чтобы «заткнуть его». Скованный, избитый и ожидающий смерти Тарик подумал, что пришел его последний час, возвел свои глаза в небо и увидел бедуина, который стоял рядом с ним. Христианские солдаты похоже не замечали его и он сказал Тарику, что он будет вознагражден за своими преданность и храбрость. Становление, дарованное бедуином-шакаром было быстрым, и когда Тарик очнулся от своего безумия, разорванные христиане валялись у его ног.

Вскоре Тарик стал предан своему клану также, как он был предан учениям Али. Он получил репутацию ужасающего диаблериста и совершал Амарант при любом случае, даже если это не усиляло его кровь. Тарика ничто не могло остановить, пока Камарилья не окончила Восстание Анархов и не смогла сокрушить анархов и вторгнуться на территорию Ассамитов.

Когда их наиболее священное убежище оказалось в опасности, Ассамиты неохотно начали мирные переговоры с Камарильей. Так как Тарик был одним из самых известных членов клана, его сделали символическим козлом отпущения, который должен был расплатиться за грехи Ассамитов. Он был изгнан и на него началась охота, однако перед этим Ассамиты тайно приковали к нему духа, который предупреждал бы его о близкой опасности. Со временем Тарик научился полностью доверять своему «Внешнему Духу» и его практически нельзя было удивить.

После своего изгнания Тарик стал отъявленным убийцей. Камарилья охотилась за его головой, а Шабаш искал его в качестве потенциального рекрута. Ассамиты также «охотились» за ним, но безуспешно. Не смотря ни на что, он сохранял лояльность своему клану и безропотно нес бремя его «преступлений». Он не подпал под проклятие Тремеров и продолжил охотиться за витэ других Сородичей, увеличивая свои навыки, силу и репутацию.

Однако в 1995 году, спустя пол тысячелетия преследований удача Тарика закончилась. Члены антитрибу Тремер наконец-то поймали его. Они планировали усилить свое положение в Шабаше завербовав его. Потратив годы на исследования и потеряв нескольких вампиров они узнали, что у Тарика есть дух-хранитель, и используя Управление Духами они смогли нейтрализовать его. Даже не смотря на это, схватка была жуткая, однако Тремеры смогли победить.

Однако Тарик отказывался повиноваться. Несколько месяцев антитрибу Тремеров применяли невообразимо агрессивные методы, чтобы завербовать Тарика, однако в конце концов сдались. Вместо того чтобы убить его, они провели над Тариком ритуал Затухание Яркого Пламени, который снизил его поколение до тринадцатого. С силой неоната и миром, полным врагов, его выбросили на территории Камарильи. Каинит, которого не могли согнуть, наконец-то сломался.

Тарик стал крайне слаб, однако у него было пять веков опыта. Он пошел в первое убежище Камарильи, которое смог найти, и атаковал его обитателей с самоубийственной отрешенностью. Вампиры Камарильи немедленно узнали демона из Красного Списка и трое из них бежали, а один застыл от страха и не мог сопротивляться. Тарик убил свою жертву, но не стал диаблеризировать ее.

Новости об этой и других подобных атаках стали быстро распространяться. Поползли слухи, что преступник из Красного Списка сошел с ума и в своем безумии на всех нападает. Сородичи в страхе разбегались перед ним. Однако рано или поздно вне зависимости от своей репутации он должен был столкнуться с достойным

противником, и вскоре он бы получил окончательное освобождение, если бы члены антитрибу Ассамитов не узнали, что с ним сделали их товарищи по секте. Когда Джухах, серафим Черной Руки услышал о положении Тарика, он решил воспользоваться ситуацией.

Джухах послал стаю элитных воинов Черной Руки и приказал им завербовать Тарика любой ценой. Также он приказал этой стае почитать Тарика как доминиона, и так как о его понижении поколения стала известно далеко не всем, Тарик смог командовать целой колонной Черной Руки. Репутация Тарика была велика и после его вербовки даже самые яростные критики Черной Руки в Шабаше замолкли. Эта пауза дала Джухаху возможность создать еще одну колонну Черной Руки и заполучить политическое положение, которое казалось непоколебимым.

Пока колонны беспрекословно выполняют его приказы, Джухах любыми способами старается удержать Тарика в живых. Он не глуп и понимает, что в любой момент Тарик может повернуться против него. Что же касается Тарика, то он считает, что его Внешнего Духа заменила колонна из антитрибу Ассамитов. Однако если он разберется в политических маневрах, центром которых является, последствия будут сокрушительны.

Внешний вид: Кожа Ассамитов темнеет со временем, и к Тарику это также относится. Его горящие глаза выделяются на его черной коже, однако теперь взгляд похож на взгляд тигра с переломанным хребтом, который ожидает своей судьбы. Лицо Тарика, которое не менялось пятьсот лет значительно постарело после его встречи с антитрибу Тремеров. Его вески поседели и вся тяжесть его груза теперь отражена на его лбе. Многие находят эти черты любопытными, так как лишь смертным свойственно стариться.

Советы по отыгрышу: Вы устали от бесконечного и бессмысленного сражения. Вы будете нападать на других Сородичей пока вас не убьют в битве. Вы не все знаете о колонне Черной Руки, которая следуют за вами, однако столетняя пустота внутри вас наконец-то была заполнена.

Компания ваших братьев начала ободрять вас и тайно вы начинаете сомневаться в своем самоубийственном походе.

Клан: Антитрибу Ассамитов

Сир: Бакр

Натура: Мечтатель

Маска: Браво

Поколение: 13

Становление: 1250

Видимый возраст: около 40

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 5, Атлетика 5, Драка 5, Уклонение 5, Эмпатия 2, Запугивание 4, Мимикрия 3

Навыки: Акробатика 3, Взрывчатка 3, Маскировка 5, Этикет 5, Вождение 2, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 5, Безопасность 5, Скрытность 5, Выживание 3

Познания: Академическая знания 5, Криптография 2, Правоведенье 2, Лингвистика 2, Оккультизм 5

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 3, Стойкость 4, Затемнение 5, Могущество 3, Смертоносность 5, Висцератика 3

Дополнения: Союзники 5**,** Членство в Черной Руке 3

Добродетели: Убежденность 2, Самоконтроль 3,Храбрость 5

Мораль: Путь Крови 1

Сила воли: 3

[**Примечание переводчика:** В 2000 году Тарик убил Джухаха и вскоре пропал без вести (почти наверняка – убит)]

Инквизиция Шабаша

Пощада, рыцарь-инквизитор

Происхождение: Вне зависимости от своего имени, Пощада не обладает ничем подобным. При жизни ее звали Аллесандра, и слушая мольбы своих жертв она взяла себе новое имя и она является представителем нового и жесткого поколения Шабаша, которое рвется к власти. Она инквизитор, и в секте ее мнение является непререкаемым. Она родилась в Рио-де-Жанейро, однако теперь проживает в Монреале, где расследует слухи касательно инфернализма. Когда требуется разрешить ситуацию вне зависимости от обстоятельств, то она выглядит идеальной кандидатурой для своей работы. Однако к несчастью решения Пощады крайне разрушительны, и другие инквизиторы сравнивают ее тактику с ковровой бомбардировкой.

В Монреале, где три стаи сражаются за власть, Пощада может стать спичкой на пороховом складе.

До своего становления Аллисандра была последовательницей Ла Регла Лусуми, религии, которая происходила от Йоруба Африки и была связана с этикой и ответственностью. После Становление она попала в Шабаш и ей было тяжело совместить свою религию и свой новый статус в качестве мертвеца. Ее вера деградировала вместе с ее человечностью, и она стала участницей Сантерии, слабо замаскированных кровавых культов Ласомбра и Сетитов. С каждым шагом ее сострадание и доброта исчезали, и она превращалась в женщину, способную на немыслимые зверства.

В Рио одинаковое влияние имели как Тореадоры Камарильи, так и Ласомбра Шабаша, и это необычное и неустойчивое равновесие сохранялось из-за общей заинтересованности в минеральных ресурсах этого города. Аллисандра же обожала разрушать и калечить, и это грозило разрушить хрупкий мир между двумя сектами. Она наслаждалась своей свободой и следовала своей жажде крови, наплевав на соглашение. Множество уличных детей исчезало, а полиция постоянно находила части тел на пляже Гуанабара. Во время одного из инцидентов полиция нашла одиннадцать тел последователей церкви Сантерии, которые были развешаны как туши на бойне. Общественность так никогда и не узнала об этом, однако Камарилья и Шабаш знали об этом и подозревали Аллисандру. Убитые члены Сантерии были ее смертными друзьями.

Немного странно, однако самыми первыми на эту ситуацию отреагировали Ласомбра и отправили Аллисандру в Мехико. Ласомбра не хотели судить ее, но боялись, что она может навредить хрупкому миру. Аллисандра оставила город, когда обнаружила, что в качестве предупреждения ее смертный культ перебили и выпили из них кровь.

В Мехико Аллисандра стала Пощадой, эту кличку она получила, когда принимала участие в карательных экспедициях. Ее религиозные склонности и те ритуальные действия, с которыми она убивала своих жертв привлекли внимание рыцаря-инквизитора Альфреда Бенезри, члена стаи Пастырей из Монреаля. Рыцарь-инквизитор выяснил, что Пощада никак не связана с инферналистами, и вскоре эти двое заключили ужасный союз. Альфред интересовался насчет Сантерии, а Пощада в свою очередь интересовалась Инквизицией. С его помощью она вскоре вступила в эту фракцию.

Последние четыре года Пощада служила Шабашу в качестве рыцаря-инквизитора. Вне зависимости от своей ответственности она осталась жестокой. Другие инквизиторы обвиняли ее в том, что она уничтожала невиновных членов Шабаша (если таковые вообще существуют…) и получала при этом удовольствие. Однако

ее также уважают за то, что она умеет выслеживать и ловить инферналистов и что она разбирается в Ла Регла Лусуми и Месса Бланка, двух религиях, которые практикуются среди американцев. Эти навыки привели ее в Монреаль, домен ее союзника архиепископа Альфреда Бенезри и место множество ересей. Учитывая силу Шабаша в этом регионе и вернувшуюся проблему инфернализма, Инквизиция держит здесь Пощаду и ее стаю, чтобы предотвращать ереси. Однако Пощада видит испорченность повсюду. Она издалека наблюдает за всеми, позволяет ее присутствию выполнять работу за нее и постоянно допрашивает местных Каинитов.

Внешний вид: Пощада далеко не так красива, как можно было бы подумать. У нее грубое и маленькое лицо, и ее рост пропорционален ее телосложению. У нее грубые манеры и она носит открытую одежду не смотря на свое некрасивое тело. Некоторые гадают, за что Тореадоры вообще дали ей Становление не подозревая, что Тореадоры из Южной Америки тесно связаны с местными религиями.

Советы по отыгрышу: Вы Каинит и вы наслаждаетесь своей силой. Вы инквизитор, и являетесь охотником среди хищников, и ничто не может сравниться с этим. Вы жестокое существо и легко примеряете на себя роли охотника и мучителя. Вам нравиться влиять на других, а так же мучить их, заставляя корчиться молить о пощаде.

Клан: Антитрибу Тореадоров

Сир: Доминик Санта Пауло

Натура: Асоциал

Маска: Монстр

Поколение: 10

Становление: 1899

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Допрос 5, Запугивание 4, Лидерство 2, Знание улиц 3, Хитрость 2, Метание 3

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 3, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 2

Познания: Знание местности 5 (Мехико), Знание местности 2 (Монреаль), Знание Камарильи 2, Городские тайны 1 (Монреаль), Лингвистика 2 (английский, испанский), Медицина 2, Оккультизм 3, Знание Шабаша 4

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Присутствие 2, Тауматургия 2

Пути Тауматургии: Путь Крови 2

Дополнения: Ментор 2, Статус в Шабаше 3

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 2, Храбрость 3

Мораль: Путь Катари 6

Сила воли: 7

Черный Уоллес, ревнитель

Происхождение: Черный Уоллес не мог бы и просить большего от своей жизни или не-жизни.

Будучи наследственным графом, Уоллес получил должность в Палате лордов в 28 лет. Известный своими выходками, он часто посещал лондонский бордель, который предоставлял «необычные услуги». Ходили слухи, что его отец израсходовал приличную сумму денег, чтобы утихомирить баронета, чью дочь Валлас опозорил.

Однако не смотря на свои выходки, Валлас держал себя с аристократическим величием и быстро научился работать с Парламентом. Он всегда яростно отстаивал свои идеи и заполучил сильных союзников. В Палате Лордов его считали человеком убежденным и целеустремленным, а не задирой и садистом, которым он самом деле являлся.

В начале сороковых годов семнадцатого века Уоллес принял участие в крестовом походе Оливера Кромвеля против англиканской церкви. Во время гражданской войны в Англии он возглавляя один из самых известных карательных отрядов Кромвеля. Обычно человек его положения лишь руководил подобными действиями, однако Уоллес сам возглавлял своих людей. Кромвель однажды отметил, что Уоллес возможно получает слишком много удовольствия от своих операций, однако также сказал, что странные аппетиты графа не сказываются на его лидерских способностях.

Когда Англия развязала Тридцатилетнюю войну против Испании, Уоллес также принял в ней участие. Его лидерские способности были превосходны, и во время Подписания Пиренейского мирного договора он смог заполучить себе кое-какие владения в Испании. В 1659 году во время своего путешествия по Испании он встретился с великим художником Диего Веласкесом. Веласкес уже был в преклонном возрасте, однако он смог написать изысканный портрет Уоллеса.

Когда молодой слуга показывал этот портрет коллегам Уоллеса при испанском дворе, он уронил его на пол и рама треснула. Собравшиеся разумеется простили его, но не Уоллеса. Неделю спустя он приказал мальчику прибыть в свое поместье. В его покоях на стене висел тот самый портрет. Он подвел испуганного мальчика к нему и вонзил ему в глаз деревянный обломок из рамы.

Уоллес стоял, наслаждаясь своей огромной властью и возможностью осуществлять темные порывы своей души, однако тут из тьмы комнаты раздался голос. Он говорил медленно, как если бы говоривший принимал сложное решение.

«Да, да, они разумеется правы. Но лучше сейчас я заберу тебя, чем в одну из ночей ты встретишься с Вентру по имени Митра…»

А затем что-то появилось из самого темного угла комнаты. Тьма окутала комнату, черные щупальца быстро опутали его и схватили за глотку. Разозленный, испуганный и беспомощный он наблюдал за тем как из тени появлялся темный человек. Человек на мгновенье задумался, а затем медленно придвинул Уоллеса лицом к портрету.

«В грядущие века, когда ты потеряешь воспоминания о своем лице, ты будешь ценить этот портрет больше всего – если ты конечно выживешь». Затем человек вытащил его через окно и они исчезли в ночи.

Если до Становления «Черного Уоллеса» клан сомневался в его потенциале, то после сомнения исчезли. Он получал удовольствие от своего вампирского существования и быстро включился в аристократическую структуру клана Ласомбра. Однако больше всего ему нравились те ужасные возможности, которые ему давало членство в Шабаше.

Разумеется, в клане он был в низших эшелонах, однако политически он был весьма изворотлив. Вскоре Уоллес решил, что власть можно получить быстрее, если выявлять предателей внутри секты, а не сражаться с Камарильей. Шанс проверить свою теорию представился ему быстрее, чем он думал, и лишь из-за того, что он все еще был неонатом.

Однажды за несколько минут до рассвета Уоллеса посетил незнакомец. Он сказал Уоллесу привести его сира, лорда Уоксхолла, на следующий вечер в конюшню. Незнакомец быстро рассказал что-то об интригах и

пообещал, что лорд Уоксхолл щедро вознаградит Уоллеса, если он последует его указаниям, и убьет его, если Уоллес этого не сделает. И что самое важное, он не должен ничего говорить сиру о встрече, так как повсюду шпионы. Затем незнакомец исчез, Уоллесу пришлось спасаться от наступающего утра и у него совсем не было времени подумать о разговоре.

Незнакомец хорошо сыграл свою роль, и почти любой птенец сделал бы то, что он сказал. Однако Уоллес уже сталкивался с подобным в своей смертной жизни и чуял подставы. Он вбежал в свои покои и успел отдать несколько приказов прежде чем уснуть.

Когда на следующий вечер солнце село, незнакомец появился из земли рядом с конюшней. И тут же на него набросилась дюжина гулей Ласомбра, которые скрывались до этого. Они быстро скрутили его, а затем прибыл Уоллес, сытый и ухоженный, и направился в конюшню.

История и Уоллес уже забыли, зачем же этот член антирибу Гангрел хотел убить лорда Уоксхолла. Однако известно, как Уоллес выведывал его тайны: он разрезал его мясо до костей, затем завязывал на них веревки и позволял ранам зажить. Затем он привязывал веревки к лошадям и пускал их в разные стороны. После того, как он проделал это три раза, вампир все ему рассказал.

Уоллес был превознесен и награжден за свои действия и он воспользовался этим, чтобы начать беспощадный крестовый поход против «внутренних врагов». Никто не сомневался в истинности его намерений, однако было неясно, что же им движет – желание получить политическую выгоду или же просто пытать других. Эти мотивы подпитывали друг друга и за столетия, прошедшие с его Становления, Уоллес стал вампиром, одержимым своими страстями. Он терзал предателей, нечестивых и подозреваемых. Мало кто осмеливался бросить ему вызов и страх перед ним все рос.

В 1780 году Уоллес стал инквизитором, чтобы его энергия была где-то сфокусирована и чтобы другие инквизиторы сдерживали его темперамент. Он известен

как один из самых убежденных и ужасных инквизиторов, и иногда он неделями мучает свои жертвы, прежде чем свершить наказание, которое его товарищи «дают им слишком рано».

Внешний вид: В соответствии с его прозвищем, У Черного Уоллеса темные глаза и черные волосы. Он приказывает своим гулям укладывать его бороду и усы так, чтобы они выглядели так же, как и на его драгоценном портрете. Его зубы выглядят довольно плохо по стандартам двадцатого века, и его клыки выглядят несколько криво.

Советы по отыгрышу: Вы худший кошмар для инферналистов, а часто и для «невинных». Вы обожаете мучить слабых и немощных, но иногда проявляете милосердие к тем, кто разделяет вашу позицию, в надежде разжечь их аппетиты. Даже другие инквизиторы колеблются, когда оспаривают ваше мнение.

Клан: Ласомбра

Сир: Лорд Уоксхолл

Натура: Садист

Маска: Бон Вивант

Поколение: 8

Становление: 1659

Видимый возраст: около 40

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 1, Уклонение 4, Допрос 5, Запугивание 5, Лидерство 3, Стиль 2, Хитрость 3

Навыки: Ремесла 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 4, Верховая езда 4

Познания: Академические знания 2, Бюрократия 2, Расследование 5, Правоведенье 4, Лингвистика 2, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 4, Знание Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 4, Власть над Тенью 3, Могущество 4, Тауматургия 4

Пути Тауматургии: Управление Духами 4

Дополнения: Связи 5,Влияние 6, Ресурсы 6, Статус в Шабаше 5

Добродетели: Убежденность 2, Инстинкты 3, Храбрость 3

Мораль: Путь Соглашений Чести 4

Психозы: Фуга, Истерия

Сила воли: 6

Кардиналы

Кайл Страткона, кардинал Канады

Происхождение: Кайл Страткона является представителем практически исчезнувшей группы внутри Шабаша. Он помнит времена, когда его секта сражалась за независимость. Новый Шабаш прикрывается этим лозунгом и преследует собственные цели, разрушает секту поддерживая результаты Восстания Анархов, а не его цель. Предавший Камарилью и теперь являющийся кардиналом Канады Кайл чувствует себя все более несчастным. Его власть и популярность сильны как никогда, однако он чувствует, что мир, о котором он мечтал, исчезает подобно опавшим листьям. В Шабаше

больше нет той сплоченности перед лицом опасности, которая заставила его покинуть Камарилью. Однако Кайл – не тот вампир, который будет оплакивать былое. Он готов сражаться и вернуть былое.

В начале шестнадцатого века Франция и Шотландия были военными союзниками. В это время Кайл Страткона был шотландским солдатом, который сражался против Англии, Испании и папской армии Святой Лиги. Во время поражения Шотландии при Флодден Филд Кайл впечатлил некоторых английских членов Камарильи, когда вел своих товарищей в битву. Его природные навыки лидера не остались незамеченными Вентру. Когда Святая Лига победила союз Шотландии и Франции и в 1513 году был подписан Лондонский мир, Вентру забрали Кайла к себе.

Становление не было легким для Кайла. Вентру вернули его в родной дом в Эдинбурге, однако он знал, что теперь будет служить их целям, а не своим. Эдинбург, столица Шотландии, был крепостью Тореадоров. Вентру сражалась за контроль над этим шотландским городом и им был отчаянно нужен кто-то, кто был с ним знаком. Кайл, живший в Эдинбурге и бывший природным лидером и героем войны выглядел идеальной кандидатурой. Эта ставка частично оправдалась, так как Кайл служил в качестве посредника между двумя кланами. Однако к несчастью, на 50 лет Кайл оказался изолированным от шотландских Каинитов, так как они считали его шпионом, так же он был отдален от английских Вентру, так как был шотландцем. В течение этих лет Кайл испытывал все большую горечь и мечтал о ночи, когда сможет посчитаться со своим кланом. Он думал лишь о мести и тренировался во владении мечом со своими единственными товарищами, слугами-гулями. Обладая опытом и долговечностью, Кайл терпеливо ждал событий, которые он бы смог использовать в свою пользу.

В дальнейшем для Кайла мало что изменилось, даже когда Тореадоры возвели на престол Джеймса Первого и отобрали власть у Вентру. Кайл продолжал обитать в Эдинбурге, медленно завоевывая доверие среди Тореадоров благодаря своему обаянию и помогая поддерживать Вентру их небольшое присутствие в городе.

Вскоре Кайлу представился случай предать Вентру, когда его клан захватил власть в Англии и заставил Шотландию подписать Акт о Союзе. В интересах поддержания мира Вентру и Тореадоры пришли к соглашению: некоторые Тореадоры остались в Лондоне в качестве «гостей», а некоторые Вентру, в том числе и Кайл, остались в Эдинбурге по тем же причинам. По сути дела они были заложниками, которые гарантировали перемирие. Однако Кайл убедил нескольких доверчивых Тореадоров, что Вентру предали их. Хитрость Кайла принесла свои плоды когда во время шотландского восстания в 1715 году эдинбургские Тореадоры уничтожили нескольких Вентру, на многих из которых их навел Кайл. Самому Кайлу удалось выжить, так как за его неоценимую помощь Тореадоры обеспечили ему безопасность. А Вентру Лондона так никогда и не узнали о резне в Эдинбурге и причастности к ней Кайла.

Вскоре дела приняли неожиданный оборот, когда Британская Империя получила французские владения в Канаде благодаря Парижскому Договор, а в Америке власть перешла от французских Тореадоров к британским Вентру. Кайл увидел в этом возможность для себя и отправился в Монреаль, где он без особых проблем получил вакантную должность князя. Известный как Город Черных Чудес, Монреаль являлся французским анклавом и формально находился под влиянием Тореадоров. Кайл играл на франко-шотланлским симпатиях, чтобы укрепить свою позицию среди местных французов. Князь Митра признал назначение Кайла, так как думал, что он станет идеальной марионеткой, которую Вентру Лондона смогут контролировать.

Однако ни Кайлу, ни Вентру не было известно, что по сути дела Монреаль уже являлся доменом Шабаша, который был готов заявить о своей независимости. Присутствие Кайла лишь подлило масла в огонь. Стая Шабаша, известная как Пастыри, почувствовала ненависть князя Стратконы к собственной секте и вдохновила его на предательство. Кайл увидел в Шабаше то чувство сплоченности, которого не хватало Камарилье, и решил сражаться за эту цель хоть до самой смерти. Предательство Кайла Стратконы стало величайшим

поражением для британским Вентру с тех пор, как Тореадоры заполучили шотландский трон. С этого момента Голубая Кровь приговорила Кайла к Окончательной Смерти, однако с помощью Пастырей он возвысился в Шабаше.

Сперва он был архиепископом Монреаля, а затем стал кардиналом Канады, и теперь является одним из самых высокопоставленных членов Шабаша, не получивших в нем Становление изначально. Однако не смотря на свою эффективную и безупречную работу он сомневается в новом Шабаше. Он видит в нем бродячих детей и лицемерных старейшин, которые используют угрозы чтобы разделить секту. Сила сплоченности ушла. У Шабаша исчезла желание достигнуть цели, лишь некоторые стаи по-прежнему ищут великой славы. Единственно, что отличает Шабаш от анархов – это Братание, и хотя его наследие передается благодаря ритуалам, молодые поколения видят в них лишь какую-то рутину.

Не смотря на то, что ему больно это делать, Кайл снова планирует великое предательство. Он чувствует, что должен как-то расшевелить своих товарищей. Он верит, что если город Шабаша окажется в опасности перед нападением Камарильи, то это может объединить секту перед лицом угрозы. Кайл знает, что это рискованный гамбит, но он не видит альтернативы. Кардинал Страткона планирует дать попасть информации о Монреале, в том числе и о его некоторых слабых местах, к новому юстициарию клана Тремер, Анастасу ди Загребу. Кардинал знает многое, в том числе и то, что борьба архиепископа подрывает структуру власти в городе и что в нем находится тайная библиотека, и это может представлять серьезную угрозу для Монреаля. Кайл выбрал Загреба так как он верит, что этот юстициарий молод и неопытен и легко заглотит наживку. Кайл лишь надеется, что Шабаш остановит эту потенциальную угрозу прежде, чем будет слишком поздно.

Внешний вид: Кайл Страткона выглядит как заметный джентльмен в современной одежде. Он одевается в формальные костюмы и выглядит слишком чопорно для стереотипного члена Шабаша. У него седые волосы и он

носит короткую эспаньолку. Страткона держится прямо и гордо, чтобы не было заметно, как печаль окутывает его подобно плащу. У него отрешенный взгляд.

Советы по отыгрышу: У вас нет сожалений касательно своего существования, но вы до сих пор не можете не думать о прошлом. В последние годы вы предпочитаете философские размышления и уединение. Те, кто принимают ваше молчание за слабость быстро осознают свою ошибку благодаря вашему клинку. Однако как бы вы не придавались философским размышлениям, вас по-прежнему бесит тупость молодых членов Шабаша. Вы не хотите посягать на их свободу, но покараете любого, кто из-за своего невежества подвергнет секту угрозе. Вы поддерживаете уважение к себе властно, но спокойно.

Клан: Антитрибу Вентру

Сир: Коллинсворт

Натура: Мученик

Маска: Судья

Поколение: 8

Становление: 1514

Видимый возраст: около 40

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 2, Дипломатия 3, Уклонение 4, Эмпатия 2, Допрос 2, Запугивание 4, Интриги 2, Знание улиц 1, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Танцы с огнем 4, Ближний бой 5 (короткий меч), Исполнение 3, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Академические знания 1, Знание местности 3 (Эдинбург), Знание местности 5 (Монреаль), Знание местности 4 (Торонто), Бюрократия 4, Знание Камарильи 3, Городские тайны 3 (Монреаль), Знание клана 3 (Вентру), Финансы 4, Расследование 2, Правоведенье 2, Оккультизм 1, Политика 5, Знание Шабаша 4

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Могущество 4, Присутствие 5, Превращение 2

Дополнения: Связи 3,Ресурсы 4, Слуги 2, Статус в Шабаше 5

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 9

Велья Вивисектор и Элейн Кэссиди, кардиналы Земли за Лесом

Происхождение: Он легенда даже среди Извергов, и мало кто видел его или говорил с ним. Вместе с Лугожем, Воеводой из воевод, он освободил детей от кровавых оков их старейшин. В мастерстве магии крови с ним могут соперничать лишь члены Внутреннего Совета клана Тремер. Молодые члены Шабаша называют его «Свежевателем» или «Вивисектором» и другими прозвищами, однако среди Извергов его зовут просто Вельей.

Один из основателей Шабаша, теперь он является его кардиналом и наблюдает за тем, как секта пытается отвевать Старую Стану у Цимисхи Старого Света. В связи с этим он разжигает этническую рознь, потворствует

террористам и осторожно превращает страну, которая ранее находилась за Железным Занавесом, в множество разрозненных стран и людей. Так же он готовит могущественные ритуалы, ища способы сковать духов древней земли и обратить их против ненавистных Тремеров в Вене. Он неохотно принял столь заметную политическую должность, так как он стар и его больше интересую пути Метаморфоз, нежели некий эфемерный Джихад. Тем не менее он понимает важность того, что он делает, и исполняет свои обязанности с крайней приверженностью и достоинством, которые доступны лишь древнему и злобному Извергу.

Или же так многие думают о Велье. На самом деле Велья оказался ужасном и затруднительном положении, в котором он сам и виноват, и оно может сделать с ним то, чего не удалось тысячам врагов и других угроз. Величайшая радость Вельи превратилась в его величайшее отчаянье.

Около века назад Велья влюбился и «женился» на Элейн Кэссиди, десятилетней социопатки из Бостона. Издали он наблюдал, как Элейн добивалась доминирующей позиции в своей неврастичничной семье доведя свою мать то кататонии, сестру до кончины и чувствительного старшего брата до сумасшедшего дома. Велья был впечатлен. Помогая планам маленькой Элейн издалека, он удостоверился, что она добьется своего. Юная и впечатлительная Элейн была очарована мудрым, благородным и напоминающим Мефистофеля вампиром, когда встретила его, и два чудовища объединились в кровавом союзе.

Однако за столетия существования Велья настолько отдалился от нужд людей, что он и не подумал о хрупкости Элейн. Среди себе подобных Элейн была безусловным чудовищем, однако ее десятилетняя душа была недостаточно сильна, чтобы справиться с ужасами ночной не-жизни в Шабаше. Элейн не смогла обучиться даже основам Пути Метаморфоз и начала падать в бездну, пока наконец в середине двадцатого века ее душа не оказалась окончательно во власти Зверя. Поняв, что случилось, но не желая обрывать не-жизнь своего дитя и «жены», Велья

использовал свои способности чтобы прикрепить ее к себе до тех пор, пока не сможет «исправить» ее.

Разумеется, даже такой умный Каинит как Велья не сможет «исправить» вампира, который уже оказался в объятьях Зверя. Так же из-за того, что вены и артерии Вельи и Элейн соединены вместе, кровь одного течет в другом. Это объединение обеспечивает вечные узы крови пары, однако когда Зверь терзает Элейн, это так же отрицательно сказывается на Велье.

Поэтому впервые за столетия Старец рискует утратить контроль. Его прислужники уже начали шептаться о проваленных экспериментах, невыполненных заданиях и кошмарных перепадах настроения. Велья старается держаться и поддерживать Элейн, однако он допускает ошибки. Если он падет, то перезавоевание кланом Старой Страны сойдет на нет.

Внешний вид: Велья и Элейн выглядят как симпатичные существа – они хорошо сложены и опрятно одеты, и у них серебристые волосы и они похожи на извращенную версию персонажей Набокова, одетых в модную, но консервативную одежду. Однако так как обрубки нок Элейн присоединены к спине Вельи, эта пара выглядит весьма гротескно. Велья старается держать свою «жену» отвлеченной и послушной, но иногда Зверь завладевает ей, и тогда идеальное детское лицо Элейн превращается в искаженную мешанину плоти и из ее разинутого рта раздаются нечеловеческие вопли.

Советы по отыгрышу: В качестве Вельи вы методичны и отрешены, чем пытаетесь компенсировать то безумие, что течет в крови Элейн. Вы слишком много уделяли внимания удержанию в повиновении своего Зверя и перестали выполнять основные требованья Пути Метаморфоз, из-за чего опустились вниз по спирали своего морального состояния. В качестве Элейн вы проводите большую часть времени в состоянии полузабытья, которое поддерживается благодаря кровавой магии Вельи. Однако иногда вы вырываетесь из-под влияния заклятий и тогда вы превращаетесь в помесь капризного и сообразительного безумного ребенка и спятившего

Каинита, визжащего от безумия. Вы любите своего «мужа», но хотите лишь чтобы он стал таким же зверем, как и вы.

Примечание: Черты Элейн указаны через «/»

Клан: Цимисхи

Сир: Неизвестно

Натура: Архитектор/Асоциал

Маска: Традиционалист/Ребенок

Поколение: 5

Становление: Неизвестно/1890-е

Видимый возраст: около 45/10

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 7

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 3/7

Умственные атрибуты: Восприятие 8, Интеллект 8/4, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 6, Драка 3, Уклонение 3, Хитрость 5

Навыки: Лепка тела 6, Этикет 5, Ближний бой 4, Скрытность 4

Познания: Академические знания 5, Лингвистика 6 (множество европейских и несколько забытых языков Старого Света), Оккультизм 8, Наука 7

Дисциплины: Анимализм 8, Прорицание 8, Доминирование 5, Стойкость 4, Колдунизм 8, Присутствие 5, Изменчивость 7

Пути Колдунизма: Путь Крови 5, Путь Огня 5, Путь Духа 5.

Дополнения: Ресурсы 5, Слуги 5, Статус в Шабаше 5

Добродетели: Убежденность 2 (ранее 5)/Сознательность 0, Инстинкты 4/Самоконтроль 0, Храбрость 2/Храбрость 2

Мораль: Путь Метаморфоз 4 (ранее 9)/Человечность 0

Сила воли: 5 (ранее 10)

Франсиско Доминго де Полонья, кардинал восточных территорий Америки

Происхождение: Рожденный в Испании и охочий до приключений (и наживы), Полонья добровольно согласился исполнять воинский долг в Новом Свете. Будучи единственным сыном в мелкой и обедневшей дворянской семье, Франсиско истратил остатки своего наследства на то, чтобы гарантировать себе офицерскую должность перед тем, как усесться на корабль, и прибыл в Мехико уже в должности капитана.

Мехико не могло предложить многого амбициозному молодому человеку, однако из него на север отправлялись различные экспедиции в поисках сокровищ и территорий. Полонья присоединился к экспедиции де Онате, которая собиралась основать постоянный аутпост на месте, которое нынче известно как Нью-Мехико. Экспедиция потерпела неудачу, но один офицер отличился в ней благодаря своим действиям – Полонья. Его храбрость и компетентность привлекли внимание нескольких старейшин Ласомбра, которые уже обитали на этом континенте, и молодой капитан в качестве награды за свои старания получил Становление и новое назначение.

Официально Полонья получил приказ отправиться на север вместе с де Перальта и преуспеть там, где де Онате потерпел неудачу. Неофициально же он служил в качестве приманки. Его присутствие в неиспорченных северных

землях должно заставить врагов, которые там обитали, в особенности местных люпинов, действовать открыто. Скорее всего Полонья не должен был пережить подобного штурма. Однако он и не подозревал ни о чем подобном.

Лишь в 1680 году Франсиско узнал, чем же он занимался помимо своей воли. В этом году местные оборотни и их кинфолки-пуэбло сожгли дотла поселение де Перальта в Санта Фе. Полонья был одним из немногих выживших и он прибыл обратно на юг с докладом о силе, тактике и ресурсах врага. Сбор подобной информации не смотря на полное поражение весьма впечатлил начальство Полоньи и они решили натренировать его, чтобы потом использовать еще в течение множества ночей.

Следующие три века вихрем пронеслись для него, полные шпионажа, убийств и свержений. Под началом никого иного, как легендарного Медины, Полонья обучился тактики и стратегии, а затем использовал их на практике. Он действовал в Северной Америке и выполнял приказы своего начальства с поразительной эффективностью.

Прошли века и он повысил свой ранг и понизил свое поколение - сперва благодаря своим заслугам, потом благодаря умелой просьбе, поданной в Дворы Крови Ласомбра. Полонья был назначен командующим силами Шабаша во время операции на Восточном Побережье. Разумеется, по поводу успехов редко высказывается одобрение, а вот неудача привлекает всеобщее внимание: захват Нью-Йорка силами Камарильи оттенил тот факт, что Полонья заполучил контроль над Атлантой, северной Флоридой, Каролиной и большей частью среднеатлантического побережья. Нью-Йорк все еще остается самым большим призом, и пока Полонья снова не захватит его (если у Полоньи вообще есть время и ресурсы, чтобы сделать это), о нем будут продолжать шептаться в тенях.

Внешний вид: Полонья крайне высок для Каинита его возраста. Его рост превышает шесть футов, у него огромная спина и большие руки, которые одинаково хорошо способны держать меч и огнестрельное оружие. У него черная хорошо зачесанная борода, которая подходит

к его коротким черным волосам и темным глазам. Возможно для того, чтобы добиться контраста, Полонья часто одевается в белое или серое, однако во время операций он надевает более практичную одежду. В отличие от многих его почтенных товарищей, личный стиль Полоньи адаптируется со временем. Единственным элементом его эпохи является серебряный крестик, который он постоянно носит вот уже в течение четырех столетий. Его дала Полонье его мать, и он дорожит им больше всего. В облике идеального солдата Полоньи есть лишь один существенный недостаток: он получил Становление, когда страдал от серьезного солнечного ожога. Большую часть времени Полонья жестко контролирует свой нрав, и лишь комментарии по поводу его покрасневшего лица или же неотрывный взгляд на него является верным способом сломать его стальной контроль.

Советы по отыгрышу: Всегда будьте спокойны – это ключ к победе. Анализируйте ситуацию прежде чем действовать, принимайте советы, но не следуйте им бездумно. Ваши собственные инстинкты и таланты столь возвысили вас, и было бы глупо перестать им доверять теперь Большинство успехов и неудач сходят вам как с гуся вода, так как всегда есть следующая цель. Однако потеря Нью-Йорка терзает вас, и вы опасаетесь критиков, которые могут попытаться удалить вас от власти. Однако вы предпочитаете выбивать землю из-под ног у таких шакалов своими успехами, а не тратить свое время, разбираясь с ними по одному.

Клан: Ласомбра

Сир: Антон де Концепцион

Натура: Архитектор

Маска: Мастер выживания

Поколение: 7

Становление: 1600

Видимый возраст: около 30

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 6, Внешность 4 (когда приведен в порядок, 2 когда его увечье очевидно)

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 4, Драка 5, Уклонение 6, Эмпатия 2, Допрос 3, Запугивание 4, Лидерство 2, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 5, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Академические знания 2, Компьютер 1, Финансы 3, Лингвистика 4 (арабский, английский, французский, немецкий, греческий, итальянский, латынь, португальский), Оккультизм 1, Политика 4

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 5, Стойкость 1, Власть над Тенью 6, Могущество 5, Присутствие 5, Превращение 4

Дополнения: Связи 5,Стадо 3, Влияние 4, Ресурсы 5, Статус в Шабаше 4

Добродетели: Убежденность 5, Инстинкты 4, Храбрость 4

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 7

Сила воли: 8

Прискусы
Саша Викос, Ангел Каина

Происхождение: Андрогинный Саша Викос – это исследователь-Ноддист, ученый Цимисхи и Каинит-

чудовище, который вот уже долгое время яростно поддерживает свободу Шабаша. Он верховный палач ада и музыкант со скальпелем. Саша понимает все нюансы физических чувств и нервов, и способен наилучшим образом повлиять на них. Он так же существо, которое любит изучать, и обладает коллекцией книг и артефактов, которой позавидует любая академия. Враги Саши, в том числе и Гангрел Беккет и Малкавиан Анатоль [ныне уже покойный – **прим. переводчика**] верят, что в Шабаше у него культовый статус, а члены секты подражают ему. Истинна же заключается в том, что Саша гораздо более чудовищен, чем его возраст. Мало кто способен понять великие схемы ронина-прискуса Шабаша.

Саша Викос, которого звали Муса еще до того, как он сам себя кастрировал, жил завидной жизнью в славной Византийской Империи. Рожденный в Карпатах в знатной семье, Мусса выглядел предназначенным к великим делам с малых лет. Когда он был еще ребенком, его припадки привлекли внимание Дома Тремер из Ордена Гермеса. Он научился основам колдовства и проявил себя в качестве умелого ученика, что вызвало зависть у мага по имени Горатрикс. Он предал Мусу Каинитам Цимисхи, что повлекло за собой вовсе не то, чего он ожидал, и вскоре юноша сам стал Извергом.

Со временем Муса начал ненавидеть собственный клан и с помощью своего сира, Симеона, который был ренегатом Цимисхи бежал в Константинополь. Великие книги из Александрии стали безмолвными учителями Мусы, а политические деятели при дворах Византии научили его тонкостям влияния. Как и другие Каиниты города, Муса был влюблен в Тореадора Михаила и видения божественности Старца. Однако ни Константинополь, ни Михаил не продержались слишком долго. Когда Четвертый Крестовый поход разрушил город, Муса и его сир бежали в крепость Цимисхи на Балканах. Не смотря на то, что они оставили наследие Михаила за собой, он оказывал влияние на Мусу даже после своей Окончательной Смерти.

В те годы, которые Муса провел в Константинополе, Михаил распалил его жажду знаний. Целью Михаила было сделать юного Цимисхи ходячей летописью

Константинополя, его видения Рая на Земле. Без ведома Мусы Михаил влил в него свое видение и необходимость защищать наследие Константинополя. Муса стал Архитектором Михаила, и принялся создавать новое царство без ошибок прошлого. Муса решил воплотить мечты Михаила создав живую империю из плоти, а не из камня. Его город должен был стать обществом Каинитов, которое зиждилось на столпах из крови и костей. Его участие в создании Шабаша было первым шагом на пути к этой цели.

Во время восстания антирибу, более известного как Восстание Анархов, анархи атаковали крепости старейшин и уничтожали все, что было связано с бывшими хозяевами. В это же время Муса изображал из себя чудовище, мучая Симеона, он выпивал и извергал обратно своего сира, пока наконец не диаблеризировал его, однако в то же время он взял на себя роль ученого, спасая книги с риском для собственного существования. Во время восстания Муса помогал своим союзникам, Лугожу и Велье, и оказал существенную помощь зарождающемуся Шабашу в качестве прискуса.

В течение веков Саша (так Муса переименовал себя вскоре после нападения на деревню Торнс) служил секте в качестве ученого и воина. В обоих ролях он выступал действую в качестве странствующего прискуса, однако его манера давать советы скорее походила на раздачу четких «указаний», а не на рекомендательные советы. В качестве ученого он поддерживал древние библиотеки и хранилища на Балканах, так же Саша является союзником членов Шабаша старой закалки, которые ценят его тягу к знаниям. В качестве воина Саша так же является грозным инструментом воздаяния. Со своими знаниями Изменчивости и Тауматургии он может одолеть почти любого противника. Однако обычно он предпочитает захватывать врагов живыми, а не убивать их. Многие пленники Саши попеременно испытывали то ужасные муки, то экстатическое удовольствие в течение десятилетий. Часто его жертвы не могут понять, пытают их или же насилуют.

В этом жестоком свете Саша и предстает перед молодыми членами Шабаша. В свою очередь Шабаш является оружием для Саши, живым заграждением против прожорливых Патриархов, противников Саши в его игре. Каждая смерть, которую он приносит, усиляет Шабаш, каждая пролитая капля крови является частью портрета Бога, каждый агонизирующий крик является гвоздем для райского города неживых. Поэтому он знает, как кричит каждый из нервов, сколько крови вытекает из ран и сколько жира можно выдрать из смертного тела прежде, чем оно умрет.

Внешний вид: Саша обладает чуждой красотой. У него длинные, тонкие и грациозные конечности, но они движутся с силой. Его лицо, идеальное и без изъяна, напоминает работу Микеланджело. Даже профессиональный художник может быть не в состоянии уловить жестокое выражение лица Саши. Множество шрамов, татуировок и пирсинга, которые покрывают его андрогинное тело лишь добавляют Саше таинственной красоты. Он выглядит худощаво, а черные татуировки на его теле являются надрезами на коже, которые могут открываться подобно беззубым ртам младенцев. Навыки Изменчивости Саши позволяют ему говорить и при помощи этих ртов, создавая хор из собственного голоса, что может заставить нервничать противников даже с самой сильной волей. Саша выставляет эти отметины напоказ как трофеи, иногда с нежностью гладя их. Наиболее неотразимой частью внешности Саши являются его глаза. Они смотрят на все с пристальностью патологоанатома. Он никогда не моргает и не отводит взгляда, он просто смотрит.

Советы по отыгрышу: Вы смотрите на людей, как смертные смотрят на золотых рыбок – с отвлеченным интересом. Вы уже решили, как убьете их, и не имеет значения, кто и как из них умрет, вы знаете, где их расположить. Все зависит от того, насколько долго они будут полезными для вас. Вашим разумом владеют чистые и аналитические наблюдения, а не фантазии психопата. В глубине души вы ученый – практичный, дотошный и бесстрашный.

Клан: Цимисхи

Сир: Симеон

Натура: Монстр

Маска: Мечтатель

Поколение: 6

Становление: 1002

Видимый возраст: неопределим

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 4, Внешность 7 [как по мне – там дай Бог 1… **прим. переводчика**].

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 5, Эмпатия 1, Допрос 7, Запугивание 5, Интриги 4, Лидерство 3, Стиль 6, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 2, Стрельба из лука 2, Лепка тела 6, Этикет 3, Гербализм 3, Ближний бой 4 (нож), Исполнение 2, Верховая езда 3, Скрытность 2, Выживание 3

Познания: Академические знания 4, Знание местности 6 (Европа), Знание Камарильи 4, Финансы 2, Житейская мудрость 2, История 6, Расследование 3, Правоведенье 1, Лингвистика 6 (множество языков современных и древних, азиатских и романских языков), Медицина 5, Оккультизм 5, Политика 4, Исследование 5, Знание Шабаша 6

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 4, Стремительность 2, Доминирование 5, Стойкость 3, Присутствие 4, Тауматургия 5, Изменчивость 7

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Привлечение Огней 5, Движение Разума 2

Дополнения: Союзники 3, Связи 3, Стадо 5, Ресурсы 5, Слуги 6, Ритуалы 5, Статус в Шабаше 5

Добродетели: Убежденность 5, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Мораль: Путь Смерти и Души 9

Сила воли: 8

Лейла Монро, крестоносец Шабаша

Происхождение: После жестокого Ритуала Создания Лейла Монро голой выбралась из земли и заповеди Шабаша укоренились в ее сердце. Она стала считать своей святой миссией поделиться с Городом Ангелов тем кошмаром, который представляла из себя не-жизнь в Шабаше.

Лейла была гулем архиепископа Ласомбра в южной Калифорнии и будучи рабыней извращенного чудовища постоянно переносила побои и унижения. Он провела 15 лет в тренировках и унижениях прежде чем получила Становление. Ее сир считал Лос-Анджелес гнилой сливой, в которую Шабаш был готов вонзить свои зубы. Свободные штаты анархов представляли из себя лишь слабо организованное сборище котерий, а присутствие Камарильи было незначительно. Лейла была инструментом по завоеванию Лос-Анджелеса.

Получив Становление в начале сороковых годов и будучи писанной красавицей Лейла попала в общество Лос-Анджелеса и прошла словно нож сквозь него. Она отклонила множество приглашений на кинопробы, однако завлекла множество создателей фильмов в свои сети. Она устроила свою базу для операций на одной из студий и имела влияние на создание фильмов ужасов начала шестидесятых, в том числе и тех, что нарушали Маскарад, такие как «Князь вампиров» и «Они среди нас».

В конце шестидесятых она стала внедряться в сферу влияния анархов. Вампиры Лос-Анджелеса были лишь недисциплинированным сборищем, и она с легкостью использовала свой шарм чтобы переводить котерии под свое влияние и превращать их в стаи Шабаша – сперва. Действуя как поборник равенства, она признавала всех Каинитов, даже Каитиффов, и смогла получить номинальную поддержку вампиров, находящихся вне закона. Ее открытость позволяла ей даже легче привлекать посторонних.

Лейла столкнулась с проблемами когда она попыталась взять под свой контроль злобные котерии анархов во внутреннем городе в начале семидесятых. Эти анархи были бандитами, которые получили Становление в качестве ударной силы, и уважали Шабаш не многим больше, чем Камарилью. Стаи Лейлы проиграли несколько схваток с ними, и эта неудача стоила ей должности епископа Лос-Анджелеса. Она вела себя спокойно, когда ее титул передали Пандеру, что должно было стать символом того, что Шабаш признает всех Сородичей. Лейла улыбалась во время церемонии, однако в ее крови нарастал кровавый гнев. Она решила, что пусть титулы и честь катятся к черту, но она таки добьется влияния в Лос-Анджелесе.

Лейла провела семидесятые и начало восьмидесятых продвигая свои интересы в индустрии фильмов класса «Б» и фильмов для взрослых, затем она стала расширять свое влияние на торговлю наркотиками и другие сферы. Во время одной из сделок по торговле героином ее интересы пересеклись с теми, кого она окрестила «восточными ублюдками». Группа покупателей исчезла прямо из доков и о них больше никто не слышал. Лейла провела расследование, но смогла лишь найти коготь шести футов в длину.

Лейла никогда не обращала внимание на то, что в Лос-Анджелесе так много азиатов, она рассматривала их лишь в качестве источника наркотиков, однако расследование заставило ее получше присмотреться к ним. К несчастью, любые ее попытки распространить свое влияние на Чайнатаун оборачивались кровавой резней. Постоянные

исчезновения ее агентов заставили Лейлу паниковать. Было ли это новое вторжение Камарильи или же возможно что-то более страшное?

Ее вопросы получили ответы, когда к ней прибыл престарелый азиат и назвал себя послом группы вампиров под названием квай-джин. Об этой встрече известно лишь то, что в конце ее бледная и трясущаяся Лейла и старик ушли вместе. Она получила приказ, который запрещал любые дела в Чайнатауне, Каинитам разрешалось посещать его лишь через два часа после захода солнца и запрещалось там питаться. О тех же, кто нарушал эти правила, больше никогда не слышали.

Теперь Лейла играет в выжидающую игру. Епископ сделал несколько заявлений, которые не понравились его начальству, благодаря чему Лейла смогла быстро заполучить титул прискуса, к немалому неудовольствию епископа. Больше всего она беспокоится насчет слухов, что квай-джин начали выдвигаться из своих азиатских районов, чтобы захватывать новые территории, которые принадлежат ее стаям. Агитация анархов и агенты Камарильи тоже доставляют немало хлопот Лейле, однако она должна заниматься этим, чтобы епископ не начал действовать самостоятельно. Она все еще верит, что может помочь Шабашу завладеть всем городом и подтвердить свой титул прискуса, однако из-за давление всех обстоятельств она начла испытывать неуверенность касательно своего желания давать Шабашу советы.

Внешний вид: Лейла красивая женщина с прекрасными чертами лица и светлыми волосами. У нее голубые глаза и она всегда одевается так, чтобы разить наповал (как в прямом, так и в переносном смысле).

Советы по отыгрышу: Если бы вы смогли переместить баланс в Лос-Анджелесе в сторону Шабаша, все бы ваши мечты сбылись. Вы фанатично привержены принципам своей секты, и вы любите говорить о ее преимуществах. Вы не любите политические интриги, но вы знаете, что они необходимы для того, чтобы преуспеть. Вы носите свой титул не из тщеславия а потому, что это судьба.

Клан: Ласомбра

Сир: Кабальеро

Натура: Браво

Маска: Фанатик

Поколение: 10

Становление: 1942

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Изящество 1, Запугивание 3, Лидерство 2, Знание улиц 3, Хитрость 3

Навыки: Этикет 2, Огнестрельное оружие 2, Исполнение 4, Безопасность 3, Скрытность 2

Познания: Академические знания 1, Бюрократия 3, Финансы 1, Правоведенье 3, Лингвистика 1 (испанский), Политика 3

Дисциплины: Доминирование 3, Власть над Тенью 2, Могущество 2, Присутствие 2

Дополнения: Союзники 2, Связи 3, Слава 1, Влияние 3 (киноиндустрия), Ресурсы 3

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 2, Храбрость 5

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 6

Психозы: Мегаломания

Сила воли: 5

[**Примечание переводчика**: В 2000 году куэй-джин начали полномасштабное вторжение в Лос-Анджелес, а затем туда еще прибыли силы Камарильи, которую анархи позвали на помощь, не будучи в состоянии самостоятельно справиться с подобной угрозой. Так что Шабашу там ловить уже нечего…]

Архиепископы и епископы

Архиепископ Амбросио Луис Монкада, полномочный представитель и хранитель веры

Происхождение: Мало что известно о ранней жизни Монкады – известно лишь, что он вошел в Мадрид вместе с Альфонсом Седьмым, который пытался вновь заселить город, и стал священником в центральной церкви города, которая ранее была мечетью. Монкада был амбициозным человеком, талантливым и верующим, и судя по разрозненным документам того времени, он быстро продвигался в церковной иерархии. Он получил ранг архиепископа, но политика не позволяла ему претендовать на должность Папы: при огромном количестве пап и антипап там не было места для чужака, у которого не было могущественного покровителя. Поэтому Монкада направил свои амбиции на Иберию. В это время Реконкиста увеличила влияние христиан и служила одним из столпов Церкви, насколько религиозная война вообще может быть столпом церкви.

Монкада превосходно исполнял свои обязанности. Однако к удивлению многих он был строгим аскетом. В отличие от многих священнослужителей его времени Монкаду не интересовали охоты, пышные банкеты и женщины. Он был предан своей вере, его убежденность была непоколебима и он использовал свою власть лишь для того, что по его мнению было угодно Богу. В те

времена, когда коррумпированный священник был обычным зрелищем, Монкада был аномалией на духовном поприще, и стал интригующей загадкой для некоторых Ласомбра, у которых были свои обширные интересы касательно Реконкисты.

Становление изменило Монкаду сильнее, чем кто-либо мог бы представить. Многие его собратья по Крови регулярно посещали его проповеди, а другие покровительствовали священникам, которых Монкада знал или же посвятил в духовный сан. В течение нескольких недель архиепископ приспособился к своему новому статусу и возобновил свое восхождение к власти. Однако на этот раз он хотел управлять не марионетками, а кукловодами. Недавно получившему Становление Монкаде нужно было никак не меньше, чем лидерство во всем клане Ласомбра, однако его причины не изменились. Он собирался сделать это не для своей славы, так как являлся лишь жалкой телесной оболочкой, но для славы Божьей. Несомненно. Его Становление было волей Божьей, и благодаря Проклятью Каина он теперь мог служить целую вечность.

Однако даже самые лучшие планы мышей, людей и священников меняются. Влияние Монкады быстро распространялось на общество смертных и бессмертных. Сеть из царственных исповедников и простых священников разрасталась под его руководством, и она давала ему связи и влияние, которыми обладал мало кто из Каинитов. Строились церкви и соборы, и проекты многих из них зарождались в глубине крепости Монкады. После Реконкисты священнослужители стали неотъемлемой частью политики Ласомбра, клан начал всецело поддерживать христианство, и события стали развиваться дальше.

Однако по прошествии веков что-то случилось с верой архиепископа. Она не ослабла, однако превратилась во что-то темное и пугающее, и Монкада верил, что из-за своего проклятья он должен следовать этой судьбе. Архиепископ все еще свято верил в спасение и воскресение. Он с непоколебимой уверенностью верил, что если Бог проклял его, то он должен нести бремя своего

проклятья. Многие исследователи Каинитов настаивают на том, что Монкада был одним из основателей Пути Ночи благодаря своим вере и влиянию на клан. Монкада лишь насмехается над подобными утверждениями, и у него есть на то свои причины.

За века, которые прошли с его Становления, позиция Монкады в Шабаше скорее укрепилась, нежели расширилась. Он является духовным якорем для многих своих соклановцев, и исповедует архиепископов-Ласомбра, которые все еще остались католиками. Однако его влияние на политику секты уменьшается – некоторые шепчутся, что он слишком много времени посвящает духовным делам, а не мирским, или же он начал общаться со странными и необычными существа ради своего служения Богу.

Современные ночи Монкада проводит в своем убежище, его апартаменты защищены лабиринтом коридоров и святилищами, от которых исходит Истинная Вера. Когда миру требуется его совет, он приходит к нему, так как Монкада не покидает свое убежище, и пока нужда не заставит сделать его это, он так и будет оставаться там как паук в богомерзкой паутине.

Внешний вид: Монкада невероятно толстый и у него почти отталкивающая внешность. Однако он движется с бесшумностью и грацией, которые невероятны для вампира его размеров, и те, кто вторгался в его лабиринт, никогда не слышали, как он приближается. Архиепископ носит одеяния двенадцатого века в соответствии со своим статусом, так считает ее наиболее подходящей, потому что пристойность все еще много значит для него.

Советы по отыгрышу: Всегда помните о своей позиции и указаниях, которые даны вам свыше. Вы были прокляты с самого своего рождения, но благодаря этому вы можете служить Богу. Вы используете всю свою мощь, чтобы исполнить волю Божью. Вы играете в великую игру с душами, и жизни значат для вас гораздо меньше. Каиниты без веры беспокоят вас, но по правде говоря, они лишь помехи на пути вашей великой работы. Вне зависимости от целей ваших правнуков и ваших неопытных друзей, вы являетесь одним из самых сообразительных

манипуляторов Шабаша. Вы просто используете свои таланты иначе, чем они, и любого, кто будет вам противостоять, вы сокрушите почти рефлекторно. Муравьи, которые противостоят колоссу, иного и не заслуживают.

Клан: Ласомбра

Сир: Сильвестер де Руиз

Натура: Директор

Маска: Судья

Поколение: 6

Становление: 1153

Видимый возраст: около 55

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 1

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 4, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 5, Экспрессия 5, Изящество 4, Запугивание 5, Лидерство 4, Хитрость 5

Навыки: Ремесла 1, Этикет 5, Ближний бой 3, Исполнение 2, Скрытность 5, Выживание 2

Познания: Академические знания 4 (теология), Финансы 3, Правоведенье 4, Лингвистика 7 (практически все европейские языки и диалекты), Медицина 2, Оккультизм 5, Политика 4

Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 7, Стойкость 4, Затемнение 1, Власть над Тенью 6, Могущество 5, Присутствие 5

Дополнения: Союзники 4, Связи 5, Стадо 5, Влияние 3, Ресурсы 5, Слуги 7, Статус в Шабаше 4

Добродетели: Убежденность 5, Инстинкты 4, Храбрость 5

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 9.

Сила воли: 9

Достоинства/Недостатки: Властный голос, Истинная Вера 3, Злой рок.

[**Примечание переводчика:** В 1999 году Монкада был убит Люситой и Фатимой Аль-Факади]

Фабриция Контреraз, конкистадор

Происхождение: В Мехико нет специальных методов по обращению с неконтролируемыми сумасшедшими. Если семья сама не заботиться о подобных людях, то их либо отдают на попечительство в монастырь, либо побивают камнями. К сумасшедшим здесь нет особого отношения, и чаще всего они либо умирают, либо попадают в тюрьму. В некотором смысле Фабриции повезло, когда ее отдали в местное исправительное учреждение. Зная, что Фабриция натерпится невообразимых ужасов от других заключенных, ее семья оставила ее в тюрьме и больше никогда о ней не вспоминала.

В 1984 году мексиканский Шабаш сплачивал свои силы и искал новых рекрутов для давно планируемого нападения на Хьюстон, который принадлежал Камарилье. В это время Лицеро Бланко со своей стаей прибыл в тюрьму, где содержалась Фабриция. Он лично дал ей Становление, так как по его мнению ее невозможность себя контролировать была ее силой. Другие, кто получил Становление, в лучшем случае были ущербны, однако разум Фабриции впервые за много лет очистился. Проклятие Малкава, которое сыграло над неонатами столько шуток за тысячелетия, сфокусировало ее мысли и вернуло ее в реальность. Лицеро, одинаково изумленный и разочарованный своим

новым дитя, убежал с ней в ночь, оставляя за собой трупы полицейским и заключенных.

Лицеро считал себя ярым приверженцем Шабаша, и мало кто в той части света мог с ним не согласиться. Он вел свои стаи с силой и убежденностью и быстро расправлялся с недовольными. Любой, кто помогал ему, получал его благосклонность, и Фабриция была одной из его самых лояльных помощниц. В течение нескольких следующих лет они вдвоем сражались против Камарильи и досконально исследовали безумие (или же его недостаток) друг друга. Другие вампиры создавали собственные стаи или же погибали в затянувшемся противостоянии с Сородичами Хьюстона, и Лицеро и Фабриция стали еще ближе.

Многие считали Фабрицию лишь домашним животным Лицеро, однако мало кто знал, что она сыграла ключевую роль во многих его победах. Чем старше становился Лицеро, чем сильнее становилось его безумие, и лишь острый ум Фабриции помогал ему сфокусироваться на необходимых целях. Когда же судьба разделила этих двоих, то Лицеро погиб, а Фабриция начала свое восхождение к власти.

Сердце Фабриции было разбито, когда она узнала, что Лицеро погиб при осаде Майями. Никто точно не знал, как же он погиб, однако Фабриция чувствовала, что после стольких ночей, проведенных со своим сумасшедшим любовником она осталась одна в целом свете.

Регент Галбрайс ненавидела Фабрицию за то, что она отвлекала Лицеро и считала ее лишь случайным результатом похоти Лицеро. Она не видела истинной роли Фабриции в успехах Лицеро и считала ее лишь обузой. Не смотря на то, что все считали ее лишь слугой Лицеро, она по-прежнему поддерживала его стаю и даже стала ее дуктусом после ее смерти. Галбрайс хотела избавиться от Фабриции, но не желала тратить свое время на столь жалкого Каинита. Открытые нападки могли подорвать репутацию регента и сделать ее посмешищем. Тогда регент Галбрайс объявила Фабрицию исполняющей обязанности архиепископа Майами вместо Лицеро,

надеясь, что эта Малкавиан вскоре потерпит ужасную неудачу и ее заменит кто-то менее презренный.

Фабриция всех удивила быстро и эффективно организовав силы под своим командованием. Майами превратился в строгий, почти военный город, где нарушителям не давали спуску. Вскоре под ее руководство Шабаш отбил у Камарильи несколько небольших городков на Восточном Побережье.

Стратегия новой архиепископа демонстрировали терпеливость и тщательное планирование. Фабриция медленно внедряла членов своей секты в города Камарильи, чтобы находить в них слабые звенья и узнавать о внутренней политике. На территориях, где было немного вампиров, ей было легко создать организованные силы со знанием местности. Она внедрила своих вампиров в Атланту, Колумбию, Джексонвиль, Нью-Хэвен и Балтимор, а так же координировала своих шпионов в этих городах насчет действий Шабаша.

Регент Галбрайс была одновременно удовлетворена и разочарованна успехами Фабриции. С одной стороны регент признала победы архиепископа, однако с другой она не могла поверить, что Малкавиан обманула ее.

Однако для Фабриции все эти победы ничего не значат. Она сражается с Камарильей не ради власти или свободы, а ради мести. Она будет продолжать следовать за Лицеро до конца времен, и к черту политику. Вампиры Камарильи отобрали у нее выбор, и взамен она отберет у них все.

Внешний вид: Фабриция Контреараз – мексиканская женщина со смуглой кожей и длинными волосами. Она держит себя сосредоточенно, однако у нее дружелюбная внешность. Ее изучающий взгляд может заставить нервничать даже самых прожженных Бруха.

Советы по отыгрышу: В вашей не-жизни была лишь одна важная вещь – любовь к Лицеро. Он был для вас всем, а теперь его нет. Ваше внимание переместилось на тех, из-за кого он исчез, и Камарилья сильно пожалеет об этом.

Теперь вы страстно жаждете лишь одного – полного уничтожения этой секты. Все остальное не имеет значение.

Клан: Антитрибу Малкавиан

Сир: Лицеро Бланко

Натура: Перфекционист

Маска: Директор

Поколение: 10

Становление: 1984

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Драка 2, Экспрессия 2, Запугивание 1, Лидерство 5, Хитрость 3

Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Танцы с огнем 2, Безопасность 3, Скрытность 2, Выживание 2, Вамп 3

Познания: Академические знания 1, Компьютер 2, Экспертное Познание: Стратегия 3, Расследование 2, Лингвистика 2 (английский, латынь), Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 4, Знание Шабаша 3

Дисциплины: Помешательство 3, Стойкость 1, Могущество 2

Дополнения: Союзники 4, Связи 3, Влияние 2, Ресурсы 2, Статус в Шабаше 1

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 0, Храбрость 4

Мораль: Человечность 2.

Психозы: Навязчивая идея (отомстить за смерть Лицеро).

Сила воли: 4

Марк, епископ Торранса

Происхождение: Жизнь военного – это подчинение приказам и соблюдение иерархии, и мало кто из солдат демонстрирует комбинацию лояльности и личной инициативы. Марк был одним из этих немногих – он внедрялся во вражеские подразделения, следил за политическими событиями в мире, подкупал вражеских солдат и крал военные тайны. Разумеется, в девятнадцатом веке армейская разведка еще не была четко сформирована, однако это не останавливало Марка от саботажа и диверсий.

Хаос гражданской войны в США служил неплохим прикрытием для тайной деятельности. Тайные пути поставок, дезертиры, продажные политики – при помощи всего этого сообразительный человек мог незамеченным попасть в любую точку страны. При помощи хорошего языка и выпивки такой оперативник мог раздобыть нужные тайны: передвижения военных сил, пути поставок и политические цели. При помощи небольших перебежек через границу подобные тайны могли стать настоящим золотом. Даже в послевоенных Штатах с Грантом в качестве нового президента политические манипуляции приносили богатство и престиж. Тайны давали Марку деньги и статус, также они привели его к не-жизни.

Политические собрания и встречи не были чем-то новым для Марка: он шпионил на различные группы в различных салонах Чарленстона. Политические игры и речи не были для него чем-то новым, однако вампиры были. Когда он узнал, что посетители салона питались человеческой

кровью, он быстро покинул это пугающее общество, где играл роль слуги. Заинтригованный и напуганный, он оправился на север, в Новую Англию, чтобы продать свои тайны и его знания привлекли внимание другого сорта вампиров. Его военное прошлое, высокий интеллект и незнание о схемах вампиров – все это делало Марка идеальным кандидатом для эксперимента по созданию Кровавых Братьев.

При помощи небольшой хитрости Марк был пойман и посажен в клетку с другими людьми, которые были тщательно отобраны чародеями Шабаша для трансформации. Его держали на убогом складе, однако хорошо кормили и держали в чистоте, так как Шабашу не был нужен некачественный материал для экспериментов. Наконец его привязали к креслу недалеко от остальных и над ним стали проводить ужасающие ритуалы, которые смешивали плоть вместе. Мучители Марка были впечатлены тем, что ему хватило сил кричать три ночи, в то время как другие подопытные умерли. Потеряли сознание или же сошли с ума.

Когда Марк и его круг наконец-то отошли от ритуала, они были быстро введены в Шабаш. После быстрой трансформации и голода, который насылал на него Зверь, Марку ничего не оставалось, как капитулировать: вместе с еще восьмью вампира (все неудачные результаты были уничтожены) он начал тренироваться, и все вместе они должны были стать передовыми силами на войне секты. Двое погибли в первой же схватке с бойцами Камарильи, а остальные стали наблюдать, сражаться и учиться.

После десяти лет Марк узнал столько, сколько было возможно о своем новом состоянии и месте в Шабаше. Его создали как расходный материал, однако он привнес в свой круг опыт касательно военной структуры и тайных операций и благодаря своим инициативе и лояльности секте его голос быстро стал решающим в круге. Во время Первой Мировой, когда группа потеряла еще одного члена в борьбе за тяжелую промышленность, он стал бесспорным лидером круга, однако Марк хотел большего.

Подобная инициативность была неизвестна среди Кровавых Братьев. Марк всегда знал о силе связи и информации и он быстро понял ценность таких технологий как телевиденье и радио, которые появились после Мировых войн. Персональная связь помогла его кругу увеличить свою эффективность в бою. Однако особый интерес у Марка вызвали персональные компьютеры, которые появились в семидесятых. Предвидя преимущество этой техники, которая позволяла хранить и упорядочивать большое количество информации, он отправился со своим кругом в Калифорнию чтобы наблюдать за развитием новых технологий. Анархи свободных штатов не представляли для них никаких проблем – те, кто хоть как-то интересовался бизнесом не верили в «мифы» о Кровавых Братьях, а те, кто начинал что-то подозревать подвергались скоординированной атаке круга.

Вооруженный острым умом и деньгами, которые он заполучил благодаря политическим махинациям, Марк стал способствовать развитию компьютерных технологий на Западном Побережье. Он был лишь одних из немногих успешных агентов Шабаша здесь, и поэтому быстро возвысился над своими товарищами. Когда ему стало ясно, что капризные вампиры Калифорнии не могут или не хотят посягать на его положение, он спокойно сообщил Шабашу, что заполучил для секты Торранс, что позволило ему получить должность епископа. Вместе со своими лысыми товарищами по кругу (Джеком, Труманом, Карлом и Илсом, которых он иногда в шутку называет «Мэтью, Люк, Джон и Мэри») Марк обосновался в Торрансе. Снова став частью политической игры, в которой он когда-то участвовал, Марк почувствовал вкус власти и стал вдохновлять молодых и безрассудных членов Шабаша на то, чтобы они отправлялись в соседние города и там распространяли влияние секты. Теперь, достаточно укрепившись, он начал распространять влияние Шабаша при помощи инструментов, которые не понятны старейшинам. Для большинства Каинитов Кровавые Братья не больше чем легенда, однако из-за хватки Марка слухи о них постепенно начали нарастать, из-за чего Камарилья стала с большей опаской отправлять своих агентов в бывшие свободные штаты.

Внешний вид: Его голова и брови были выбриты во время ритуального «Становления» Кровавых Братьев, и у Марка неумолимое, но не запоминающееся лицо. Он слишком большой и мускулистый, его рост составляет пять футов и десять дюймов, и он не производит сильного впечатления, однако обладает внушительной силой личности. Марк подстраивается под обстановку, и когда он хочет быть незаметным, то одевается как скинхед, в более же приличном обществе он надевает шляпу или даже пользуется косметикой чтобы скрыть свое бросающееся в глаза лицо без волос. Он редко улыбается. Его товарищи очень похожи на него, они одеваются также и любой из них без особого труда может сойти за Марка.

Советы по отыгрышу: Вы можете быть хорошим солдатом, но вы слишком сообразительны, чтобы ограничиться лишь этим. Вы всегда серьезны, когда это требуется, вы можете смеяться и шутить, однако ваш разум всегда прикидывает, какую выгоду вы можете получить. Не смотря на вашу склонность к дисциплине вы любите власть, вы не действуете опрометчиво когда сталкиваетесь с врагами, если только публичная демонстрация сила не может послужить вам на пользу. В остальных же случаях вы просто заключаете соглашения и убираете индивидуумов, которые вам мешают. Вы лояльны Шабашу, но в основном лишь благодаря тому, что вы считаете эту секту инструментом для своего возвышения. В Торрансе вы сами по себе. Для вас все в конечном счете сводится к одному – как вы можете заполучить то, чего желаете?

Клан: Кровавые Братья

Сир: Нет

Натура: Ловкач

Маска: Последователь

Поколение: 9

Становление: 1872

Видимый возраст: неопределим, возможно между 20 и 40

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 3. Экспрессия 4, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 4, Хитрость 5

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Исполнение 3, Безопасность 4, Скрытность 4

Познания: Академические знания 1, Компьютер 4, Расследование 3, Лингвистика 2 (испанский, французский), Оккультизм 1, Политика 2

Дисциплины: Доминирование 1, Стойкость 2, Затемнение 2, Могущество 2, Сангвиниус 4.

Дополнения: Союзники 3, Связи 5, Стадо 1, Влияние 3, Ресурсы 3, Слуги 2, Статус в Шабаше 3

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 3, Храбрость 3

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 6

Сила воли: 6

Кикатриз, епископ Тихуаны

Происхождение: Даже отбросы общества презирали Кикатриза, когда он был жив, что давало ему еще больше поводов всех ненавидеть. Возможно, он не слишком много

значил при жизни, как и любой другой обитатель трущоб Мехико, но одного у него было не отнять – дикого желания выжить. Он убил собственного брата в драке за еду, эта весть быстро разнеслась по трущобам и вскоре Голодные Койоты пришли за ним. Он получил Становление и стал членом бродячей стаи Шабаша, которая участвовала в войне за территорию.

Избранный Носферату за свою стойкость, Кикатриз почувствовал, как его наполняет безжалостная мощь даже не смотря на то, что его кожа покрылась пузырями из-за Изменения. Вопящий, голодный и отчаянный, он немедленно напал на слабого Каинита из стаи и выпил его драгоценное витэ к немалому удовольствию других членов Шабаша, которые наблюдали за этим. Даже после того, как он получил удар обломком трубы от вампира, который пытался поддержать хотя бы видимость солидарности в стаи, он продолжил сражаться и его остановило лишь то, что лидер стаи жестоко избил его до бессознательного состояния. Когда он очнулся, вкус витэ был все еще у него во рту, и он понял, чем он стал и засмеялся.

Когда стая набрала новых рекрутов и вернулась к своей прежней силе, Кикатриз обнаружил, что он снова стал изгоем и расходным материалом. Быстро оценив ситуацию, он решил увеличить свою персональную власть любыми средствами. После небольшой схватки с анархами Сан-Диего стая Кикатриза направилась на юг для поисков более легкой добычи. Во время этого путешествия Кикатриз продвинулся по рангу в своей стаи и заполучил большее уважение среди своих товарищей, тщательно выбирая себе цели для Мономахии и фокусируя на них свои усилия. При помощи болезных усилий он получил практическое образование и навыки, необходимые для работы с его товарищами. Его безжалостная натура заставила его превзойти свои страхи, слабости и своих товарищей.

Когда спустя десять лет стая осела в Оксатле, Кикатриз получил должность жреца стаи (предыдущего жреца «обнаружила» стая люпинов, когда он охотился в одиночестве). Следую таинственным указаниям, которые они получили от одинокого деревенского Гангрела, стая

принялась искать утерянные артефакты коренных обитателей центральной Мексики. Они достигли даже большего успеха, чем ожидали – стая встретила группу вампиров, состоявших из коренных жителей и раскрыла махинации древнего, который спал в мексиканской пустыне.

Спустя пять лет изучения текстов майя и несколько Амарантов, Кикатриз решил, что нашел убежище вампира доколумбовой эпохи. Он воодушевил свою стаю баснословными обещаниями о потерянных знаниях и древнем витэ, он убедил их отправиться в дикие джунгли Южной Америки. Мало кто знает, что же они нашли в обнаруженном там разрушенном храме, однако Кикатриз и еще двое выживших так и не попробовали крови древнего. Они вернулись с сумками, полными древних потертых табличек, а так же золотых и серебряных безделушек которые проявляли жуткий резонанс при попытке их сверхъестественного обследования. Кикатриз сумел проникнуть внутрь гробницы и выжить, частично из-за того, что он с готовностью пожертвовал частью своих товарищей по стае, даже не взирая на Братание.

Лишившись нескольких членов и оставшись без четких целей, стая Кикатриза распалась. Носферату вернулся в Мехико и снова поселился в трущобах, где он родился. Здесь он принялся переводить материалы из табличек, которые он украл в древней могиле.

Кикатриз не стал разглашать, что ему удалось раскрыть при переводе древних текстов майя. Вместо этого в одну из ночей он собрал все свое добро и отправился в Тихуану, где намеревался поселиться. При помощи своих обширных знаний и безжалостных методов он вскоре добился должности епископа в этом грязном городе и вскоре решил вести священную войну против Джихада. То, что было написано в душных джунглях превратило реалиста в истинно верующего. Сменив Путь Власти и Внутреннего Голоса на Путь Каина, он взял на себя обязанность обучать своих товарищей Каинитов потерянному знанию из Книги Нод, возложив на себя ответственность по духовному и историческому обучению Шабаша.

После недавнего формального захвата Сан-Диего Кикатриз еще более увлекся идеей крестового похода. В текстах двусмысленно говорилось о приближении Последних Ночей, к тому же у него было постоянная напряженность с Тарой, князем Сан-Диего, и эти два фактора заставляли взять эту территорию под свой контроль. Кикатриз не стал объяснять другим, почему он так пылко хочет захватить этот город, он просто неясно заявил о том, что «западные вершины являются ключом к бесклановым» и стал планировать проникновения в этот город. Другие епископы Тихуаны разумеется не имеют ничего против подобного энтузиазм… особенно если его целью не является продвижение в иерархии Шабаша.

Мало кто знает, что у Кикатриза есть много темных тайн. Инквизиция Шабаша несколько раз хотела провести ему дознание в связи с различными случаями, однако ему всегда удавалось выходить сухим из воды. Он является грозным проповедником идеологии и морали Шабаша и постоянно произносит какие-то роковые пророчества. Мало кто из Ноддистов имел удовольствие обсудить с ним его страсть – Геенну. И они уходили от него с ощущением того, что он говорит больше, чем знает. Если он прав, то Ноддистские тексты и древние тексты майя схожи, и возможно он знает то, чего не знают другие – когда.

Внешний вид: У Кикатриза есть большой горб под его левым плечом. Это придает ему скрюченный вид, но никак не сказывается на его ходьбе или силе. У него на лице шершавая кожа, напоминающая чешую, однако его глубоко посаженные коричневые глаза смотрят проницательно. У него рот без губ, из которого торчат во все стороны похожие на ножи зубы. На его голове нет волос, вместо них на его черепа есть несколько костяных наростов, которые доходят до самой шеи. На его руках по два больших пальца, причем каждый из них располагается под обычными, так же на его пальцах нет ногтей.

Советы по отыгрышу: Когда-то вы были лишь ничтожеством и зверем. Однако теперь вы стали лучше – вы стали настоящим чудищем, которое к тому же думает. Вы преодолели все напасти и прогрызли себе путь к важной должности, но ничто не заставит вас забыть то, что

вы узнали в Южной Америке. Вы знаете, что Крестовый Поход Шабаша необходим, так как последние времена близко. Вы можете сделать не слишком много: если другие вампиры узнают о том, что вы открыли, то это привлечет внимание Древних и они изменят свои планы. Вы находитесь в раздумьях, и вам нужна Калифорния, чтобы получить контроль над одним из инструментов Геенны – Людьми-Демонами, Катаянами, которые прибыли на Западное Побережье. Если вы сможете сделать это, то сможете обратить пророчества в свою пользу и будете готовы, когда все начнется. Все остальное –мелочи.

Клан: Антитрибу Носферату

Сир: Хумо

Натура: Мастер выживания

Маска: Садист

Поколение: 9

Становление: 1944

Видимый возраст: неопределим.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 4, Запугивание 3, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 1, Ремесла 2, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2, Скрытность 2, Выживание 5

Познания: Академические знания 1, Расследование 4, Лингвистика 2 (английский, язык майя), Оккультизм 5, Политика 3, Наука 1

Дисциплины: Анимализм 3, Стойкость 1, Некромантия 1, Затемнение 2, Могущество 3

Пути Некромантии: Путь Склепа 1

Дополнения: Связи 3, Влияние 1, Ресурсы 2, Ритуалы 4, Статус в Шабаше 3.

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 4, Храбрость 4

Мораль: Путь Каина 6

Психозы: Обжорство.

Сила воли: 7

Другие знаменитые Каиниты Шабаша

Винсент Дэй, паладин и образец для подражания

Происхождение: Винсент Дэй был третьим сыном английского лорда, и ему самой судьбой было предназначено служить церкви. Когда Винсент подрос, отец посла его к монахам в Кентерберийский собор. Однако Винсент не хотел становиться священником и бежал во Францию. Он воспользовался своим титулом, чтобы стать тамплиером и вскоре отправился в Левант.

Винсент начал терять свои иллюзии, когда понял, что у христиан земля уходит из-под ног. Крестовые походы были безысходной битвой ни за что. Жестокость и кровопролитие разрушили его идеализм и он вернулся в Европу с отступающими тамплиерами. Вернувшись во Францию, он направился в паломничество в Рим, чтобы восстановить свою утраченную веру.

Однако сама Италия, а не Церковь, укрепила его веру. Со своей впечатляющей архитектурой, культурой и ученостью

она весьма отличалась от крестьянской Англии. Пока Винсент был в Италии, французский король Филипп Четвертый от имени церкви обвинил тамплиеров в ереси. Услышав об этом, Винсент решил оставить орден и вернуться в Англию, чтобы наладить там свою жизнь.

Винсент вернулся как блудный сын и был с радостью принят в поместье своего отца. Однако его вновь найденный идеализм не продлился долго. В Англии появился парламент, однако на само деле ничего не изменилось. Он впал в депрессию и стал напиваться ликером.

Леандер Фиппс изменил все это с помощью жестокого Становления. Леандер открыл Винсент глаза на тех, кто действительно правил – Каинитов. Винсент думал, что став вампиром, он получил силу, способную изменить этот мир, однако вскоре понял, как ошибался. Вампирское общество оказалось еще более автократичным, чем смертное. Вся власть принадлежала нескольким старейшинам и они относились к своим детям как к инструментам или пушечному мясу, и Леандер ничем не отличался от них. Винсент безмолвно страдал, ожидая возможности восстать против своего сира.

В конце концов вампирское общество достигло точки кипения. Объединившись с единомышленниками, Винсент принял участие в Восстании Анархов, чтобы сбросить иго старейшин. Всего лишь одним ударом меча он избавил своего сира от головы, а себя – от «оков рабства», которые тот наложил на него. Винсент воспринял новости о Торнском Соглашении и создании Камарильи как личный вызов. Он столько сражался и почти ничего не изменилось. Старейшины по-прежнему правили молодыми вампирами.

Шабаш наконец-то дал Винсенту цели, о которых он всегда мечтал. Он оставил Англию и отправился в качестве одного из членов этой зарождавшейся секты. Он привнес идеалы своих смертных дней, когда он был тамплиером, в секту и помог создать Путь Соглашений Чести. Он снова стал храмовником, но на этот раз с куда более злобным хозяином. Его образцовое поведение привлекло внимание

Верховного Инквизитора и тот приобщил его к своей работе.

Теперь Винсент служит Инквизиции в качестве телохранителя, посла и боевика, однако он отказывается стать ее полноправным членом, чтобы интересы этой фракции не мешали ему исполнять свой долг перед сектой. Когда Винсент Дэй появляется в городе, то обычно неуправляемые члены Шабаша не только слушаются, но и повинуются, так как репутация Винсента опережает его.

Внешний вид: Высокий рост, худощавое телосложение и аристократические черты лица лишь подчеркивают царственный вид Винсента. Его темные волосы тщательно ухожены, а из серых глаз исходит иссушающее сияние. Винсент держит себя с такими властностью и достоинством, что мало кто в современном мире может сравниться с ним. А шрам, который пересекает его тело лишь подчеркивает его опытность.

Советы по отыгрышу: Всегда держите себя с достоинством и честью. Многие в Шабаше существуют лишь для собственного удовольствия, однако вы выше их. Вы сражаетесь за высшую цель. Вы считаете себя темным рыцарем. Возможно, Бог отвернулся от вас, но великое зло все еще существует в этом мире и с ним нужно сражаться. Патриархи существуют на самом деле, Геенна приближается, так что будьте готовы. Наблюдайте за всем вокруг и будьте готовы реагировать соответственно.

Клан: Антитрибу Вентру

Сир: Леандер Фиппс

Натура: Фанатик

Маска: Рыцарь

Поколение: 9

Становление: 1327

Видимый возраст: около 35

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 3, Допрос 3, Запугивание 3, Лидерство 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 4, Танцы с огнем 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4, Верховая езда 3, Скрытность 1

Познания: Академические знания 2, Знание Черной Руки 2, Бюрократия 4. Знание Камарильи 2, Знание клана 3 (Вентру), Финансы 1, Расследование 2, Медицина 1, Оккультизм 4, Политика 3, Знание Шабаша 4.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Стойкость 3, Могущество 3, Присутствие 2, Таматургия 3

Пути Тауматургии: Путь Крови 3, Онейромантия 2, Управление Духами 2

Дополнения: Ресурсы 3, Статус в Шабаше 4

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 4, Храбрость 4

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 9

Сила воли: 9

Монтгомери (Монти) Ковен, первый и единственный князь

Происхождение: Взросление в гетто Лондона Хаммерсмит ни для кого не является легким. Тот, кто был здесь рожден или же попал по воле судьбы выживает

здесь всеми возможными способами. Монтгомери Ковен был одним из таких несчастных и был обречен на жизнь в нищете.

Жизнь на улице соответствовала если не склонностям Монти, так его темпераменту. Будучи ребенком он мечтал о роскошной жизни, которая не полагалась ему по его происхождению. Он обижался на любого, кто жил той жизнью, которой он хотел жить, но не мог. Чувство, более глубокое, чем простая зависть заставляло его обвинять всех вокруг за то, какой жизнью он жил. Его восприятие приводило его к бунтарским и криминальным действиям. Он забирал вещи, которых жаждал силой, обычно оставляя их владельцев искалеченными или даже мертвыми.

Не смотря на посредственное образование, он быстро утвердился среди своих товарищей благодаря своим острым интеллекту и сообразительности. Природный лидер, он зазывал всех стрелков в его банду друзей. Он все еще не был удовлетворен, однако его жизнь начала налаживаться, пока в нее не вмешалась судьба. Его выдающиеся лидерские качества и его склонности к злодействам сделали его главным кандидатом для вступления в ряды Шабаша.

После своего Становления Монти снова стал винтиком в механизме. Не смотря на обещания о бессмертии и свободе, он обнаружил, что находится на поводке, который был крепче, чем бедность в его детстве. Монти больше не был хозяином своей судьбы и негодовал каждый раз, когда секта дергала его за ниточки как марионетку. Он был эффективен в качестве члена стаи, однако он не любил своих лидеров и ждал шанса, чтобы сбросить их иго.

Судьба снова вмешалась в существование Монти, чтобы дать ему свободу и еще большее проклятье. Он наткнулся на Старца Митру, который убил стаю оборотней, но и сам лежал тяжело раненный рядом с ними. По мере того, как Монти подходил к израненному телу известного древнего вампира, Митра мог лишь со страхом смотреть на него. Посмеявшись над своей удачей, Монти понял, что нашел способ побить хозяев из Шабаша в их же собственной игре, превзойдя их могущество десятикратно. В своем

ослабленном состоянии Митра не смог предотвратить диаблери, и его тело умерло Окончательной Смертью. Однако что-то, о чем Монти не знал, пережило эту встречу – что-то, что оказалось слишком могущественным для удачливого неоната.

Узы Братания немедленно разлетелись вдребезги, когда могущественное витэ Митры побежало по жилам Монти. Совокупность боли и экстаза ввергли Монти в приступ ярости, который длился три ночи. После третей ночи он очнулся в канализации Лондона, где он каким-то образом очутился, и взглянул на город новым взглядом, который уже не был полностью взглядом Монтгомери Ковена.

Старый Монти мог думать лишь о том, как отомстить своим хозяевам из Шабаша, однако новый Монти начал просчитывать ходы, необходимые, чтобы сместить Камарилью Лондона и забрать власть себе.

Находясь под воздействием крови Митры, Монти снова встретился со своими товарищами по Шабашу. Почти сразу же он вызвал лидера, своего сира Гарсона, на дуэль. Монти легко победил и сам стал лидером после того, как допил последнюю каплю крови Гарсона. Вечернее Братание еще больше усилило лояльность стаи к Монти, так как витэ Митры, даже разбавленное, было слишком сильным для простых неонатов.

Позже Монти стал сам не свой. Его собственный стиль не-жизни стал становиться ему все более чуждым с каждой ночью. Он покинул свою стаю и оборвал все свои связи с прошлым. Его вкусы изменились, включая его предпочтения по поводу броской одежды и лондонских шлюх. Монти с недоверием смотрел в зеркало на вампира, которого он больше не узнавал. Со временем он даже начал сомневаться в собственных мыслях. В его разуме схватки с бандами на улицах современного Лондона стали перемешиваться с туманными воспоминаниями о римских кампаниях.

Митра снова воскреснет в теле Монти Ковена, теперь это лишь вопрос времени. Вскоре даже мельчайшая частичка

души молодого вампира будет уничтожена и старый князь вернется снова.

Внешний вид: Светлая кожа Монти начала темнеть после диаблери. Не смотря на то, что на момент Становления ему было около двадцати, его глаза выдают древний и проклятый разум. Он заменил свои отполированные ботинки и дорогие костюмы на простую и удобную одежду.

Советы по отыгрышу: Не желая подчиняться воли других вы оказались в крайне затруднительном положении. Может другая душа контролирует вас и воздействует даже на ваш разум? Витэ Митры очистило ваше тело от лояльности Шабашу, но не сменили ли вы одни оковы на другие? Вы получили могущество и знания древнего вампира, однако вас начинают беспокоить изменения, которые произошли с вами после диаблери.

Клан: Антитрибу Ассамитов

Сир: Гарсон Нож

Натура: Ловкач (Автократ)

Маска: Бунтарь

Поколение: После Становления у Монти было 11 поколение. После диаблери Митры у него стало 6 поколение. Монти едва может контролировать могущественное витэ Старца, из-за чего у него хаотически проявляются способности возрождающегося старейшины

Становление: 1990

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 4, Драка 5, Уклонение 5, Запугивание 6, Лидерство 4, Знание улиц 4, Хитрость 4

Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 6, Безопасность 3, Скрытность 4

Познания: Академические знания 1, Знание местности 7 (Лондон), Экспертное Познание: Военная наука 6, Финансы 4, Лингвистика 4, Политика 2

Дисциплины: Доминирование 4, Стремительность 5, Стойкость 4, Затемнение 5, Могущество 4, Присутствие 4, Смертоносность 4

Дополнения: Связи 4, Стадо 2, Ресурсы 3, Слуги 3

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 3, Храбрость 4

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 4

Сила воли: 6.

Анка, жрица шипов

Происхождение: Анке было 10 в 1910 году, в конце Золотого Века Мексики. Тридцать четыре года экономического роста окончились и начались бунты, один за одним. Как всегда, страдали крестьяне и как всегда, они находили способы, чтобы выжить.

Мать Анки вела грубую жизнь, будучи шлюхой у бандитов. Они жили в небольшом поселении изгоев, которое бандиты использовали как базу для своих налетов. Мужчины поселения замечали, что в будущем Анка станет красавицей и дразнили ее либо же крутились рядом с ней. Заметив это, мать Анки избила ее, однако не из-за того, что не хотела, чтобы дочь пошла по ее стопам, а из-за зависти к ее красоте и молодости.

В 1914 году, во время праздника Кинко де Майя жизнь Анки изменилась. Около полуночи Рего, ближайший аналог лидера бандитов, забрал Анку к себе в комнату чтобы «сделать из нее женщину». Мать Анки появилась несколько минут спустя. С криками она вытащила свою полуголую дочь за волосы на дорогу, избивая ее по пути. Однако впервые Анка дала сдачи своей матери, к немалому удовольствию бандитов. Она взяла камень и сбила им мать на землю. Она избивала женщину до тех пор, пока она не взмолилась о пощаде, и пообещала убить ее, если она вернется. Это был последний раз, когда Анка видела свою мать.

Единственное, что-то похожее на любовь, что когда-либо знала Анка – это касание грязных мозолистых рук, поэтому она с легкостью стала проституткой. К разочарованию других мужчин, большую часть времени она проводила с Рего, если ей только не было чего-то нужно от кого-то из них. Давая Рего в постели советы, она начала влиять на его решения и медленно получать с помощью его контроль над поселением. Некоторые бандиты зло шептались, что ни одна баба не смеет указывать им, что делать, однако никто из них не смел бросить вызов Рего, по крайне мере открыто.

Два года спустя после «возвышения» Анки другие бандиты убили Рего. Пока он еще лежал на земле и из его перерезанной глотки хлестала кровь, его товарищи обратили свое внимание на Анку. Они избили и несколько раз изнасиловали ее. Ей сказали, что теперь ее положение изменилось, и после нескольких часов ее в бессознательном состоянии оставили на полу.

В четыре часа утра Анка подожгла логово бандитов. Сильные руки пытались открыть дверь, но поставленная ей повозка не давала сделать этого. Проклятья мужчин превратились в мольбы, затем в крики, которые прекратились когда рухнула горящая крыша. Когда жар от пожара спал, Анка пересчитала тела в развалинах и упала на землю как убитая.

Когда Анка снова проснулась, была ночь. В свете луны она увидела, что ее голова лежит на коленях у женщины-

индианки. Анка не испугалась женщины и не удивилась тому, что тела исчезли. Она выглядела отрешенной и спокойно, как если бы выпила прилично текилы.

Женщину звали Ялонда. Она сказала, что гордиться поступком Анки и что она долго наблюдала за ней ожидая, когда же она на это решиться. Ялонда поцеловала Анку в шею и в отличие от страстного и эгоистичного поцелуя Рего он был холоден. Анка не чувствовала боли, однако потеряла сознание и очнулась лишь тогда, когда Ялонда дала ей Становление.

Анка быстро приспособилась к не-жизни в антитрибу Равнос. Ее проклятье мало волновало ее. Ее мать с детства убеждала ее, что такие некрещеные ублюдочные дети как она будут гореть в аду, и она давно свыклась с такой судьбой. Однако с этим проклятьем пришла сила, и она была рада этому. Будучи простым подростком, она хорошо могла исполнять сексуальные желания, получив же возможность смущать и контролировать умы, она не видела пределов своему потенциалу.

В течение многих лет Анка пользовалась своими дарами Каинита, чтобы заполучать имущество. Она обольщала богатых людей, чтобы их имущество переписывали на нее, а не на их наследников. Вскоре после этого владельцы имущества умирали. Однако когда она получала имущество, то вскоре бросала его, позволяя превращаться ему в руины, и двигалась дальше. Однажды она научилось тому, как погружаться в землю и спать там, и это спасло ее от Окончательной Смерти.

В 1961 году все дома Анки были сожжены дотла. Проснувшись на следующую ночь, Анка впала в ярость. Сами дома ее не сильно волновали, однако кто-то решил нанести по ней удар и не мог уйти безнаказанно. Ей потребовалось много месяцев. Чтобы выяснить что же произошло: один из ее захватов собственности навредил деятельности одного делового Ласомбра, и он решил ее уничтожить.

Эти новости немного развеселили Анку. Люди, которыми она манипулировала, больше не могли бросить ей

достойный вызов, и она стала беспечной. Настало время расправить крылья и сразиться с более могущественным вампиром. Анка потратила десять лет на то, чтобы собрать небольшую стаю и натренировать ее.

Теперь эта стая проживает в Мехико. В этом городе трущобы окружают небоскребы богачей и в них живут самые жалкие из смертных. Сотни вампиров обитают среди двадцати миллионов сосудов, и если сообразительный вампир не хочет, чтобы его нашли, то его и не найдут.

Анке нравиться игра, в которую она играет с неизвестным соперником-Ласомбра. В течение года ее стая внедрялась в важные бизнес-предприятия. Они изучали их слабости и составляли планы. Они жгли, ломали и убивали пока не получали полное удовлетворение, а затем отступали в трущобы, чтобы там снова охотиться на бедняков. Ласомбра пока еще не знает о том, кем является его враг. В конце концов он все выяснит и убьет Анку или же ей станет скучно, она решит, что игра выиграна и займется чем-либо другим.

Внешний вид: У Анки карие глаза и длинные черные волосы. Ее тело могло бы стать предметом зависти любой женщины, если бы не шрамы на плечах и спине. Когда она разозлена, то вся столетняя ярость отражается на ее лице, и тогда к ней мало кто осмеливается подойти.

Советы по отыгрышу: Когда-то вы думали, что ищите власти, но на самом деле вы лишь хотите побеждать. Если вам нужны смертный или же вещь, вы либо завладеете этим, либо уничтожите. Однако когда вы завладеете вещью, то она становиться для вас бесполезна, если она не нужна еще кому-то. Если вас отвергнут, вы пути мстить, но не слепо, и вы не станете махать кулаками там, где можно обойтись обманом и манипулированием.

Клан: Антитрибу Равнос

Сир: Ялонда

Натура: Архитектор

Маска: Щеголь

Поколение: 10

Становление: 1916

Видимый возраст: около 18

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 4, Запугивание 2, Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Акробатика 3, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 2, Исполнение 4, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 4, Вамп 4

Познания: Финансы 2, Правоведенье 2, Лингвистика 2, Оккультизм 1

Дисциплины: Анимализм 3, Химерия 3, Превращение 3

Дополнения: Союзники 2,Ресурсы 3

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Храбрость 4

Мораль: Человечность 4

Психозы: Нимфомания

Сила воли: 6

Джейн Джонстаун, знаменитость

Происхождение: Жизнь не заключала в себе ничего прекрасного для среднезаподного белого мусора, который позже стал одним из самых известных и грубых

музыкантов. Свои первые двенадцать лет жизни «Джейн» провел стреляя из пневматических пистолетов, играя в бейсбол и почти без присмотра родителей, после чего его семья перебралась во Флориду, чтобы провести остаток своего тараканьего существование провести посреди трейлеров «Понтиак Фаерберд» и груд золы.

Во время юношеского отчуждения «Джейн» обратился к бунтарству, сатанизму и ролевым играм. Его игнорировали родители, мучили одноклассники и он увядал от наркотиков, он создал себе темный воображаемый мир, куда он мог бежать когда мир реальный ему надоедал. Джейн плохо учился в школе и начал там писать провокационные стихи и рассказы. В конце концов даже они становились все более болезненными, и жизнь Джейна пошла под откос.

Однако затем положение вещей изменилось. Джейн встретил такого же изгоя в мрачном готическом клубе, и эти двое решили заняться музыкальной карьерой. Назвав свои группы Джейн Джонстаун и Кладбищенские Черепа эти двое получили немалую дурную славу среди местных. Они играли дес-метал и индастриал, но их шокирующие шоу – женщины в клетках, коптрофагия и сексуальные акты привлекали внимании других чудиков и радости Джейна (который уже официально сменил свое имя) не было конца. Он перерос свою подростковую депрессию и увидел обширный рынок, которому был нужен антигерой, и он решил стать этим антигероем. Группа приняла к себе еще двух музыкантов и отправилась в тур по Флориде.

Джейн так бы и остался просто еще одним шокирующим музыкантом во Флориде, если бы его группа не взяла классическую историю Дэвида Боуи «Герои» и не оформила свой альбом в избыточном и кинематографически пугающем стиле. Этот альбом попал в национальную ротацию. Вскоре эмоционально изолированная молодежь Америки стала собираться под знамена Джейна Джонстауна и доводили до бешенства своих родителей его музыкой и футболками с надписями «Сожри своих родителей» и «Мое зло не имеет оков». Концерты Джейна Джонстауна также привлекали множество вампиров, которые не понимали шуток и слишком серьезно

относились к его памфлетам о смертном обществе, среди которого они обитали. Затем один Бруха Шабаша решил завести эту шутку еще дальше и даровал Джейну Становление, когда полиция разогнала его концерт в Майами.

После своего Становления интерес Джейна ко всему темному возрос и группа выпустила новый альбом. Его хит, «Сатанофил», стал гимном «темной стороне души», однако затем Джейн проявил сообразительность, по поводу которой всякая ирония была неуместна. Став Каинитом, он связался с некоторыми членами Инквизиции, которые не знали о его истинной природе. Они считали его необычную внешность ужасной стигмой и он смог убедить их, что использует свою музыку, чтобы «выкуривать» вампиров, культистов и других нечестивцев. До этой ночи Джейн с благословения Инквизиции использует свое небольшое влияние на Общество Леопольда против вампиров, которые ему не нравятся. Джейн гадает, подозревают ли в Обществе, что он вампир, ведь благодаря ему они уничтожили так много Проклятых.

Последний альбом Джейна «Дикость Души» был посвящен средствам массовой информации и излишествах, также в нем было несколько песен о вампирах и их обществе. Не стоит говорить, что подобная открытость почти гарантировала ему место в Красном Списке, однако шумиха вокруг альбома убедила слушателей, что под «вампирами» певец подразумевал музыкальную индустрию и прессу. Джейна же это не волновало вовсе, он сделал это просто ради развлечения.

Не-жизнь Джейна в основном состоит из туров, выступлений по радио (обычно по телефону), поглощения пропитанной наркотиками крови, также он безнравственно себя ведет («для того, чтобы поддерживать облик») и пугает до смерти людей, с которыми встречается. Многие молодые вампиры Камарильи и Шабаша называют себя фанатами музыки Джейна, и им нравиться идея бунта против столпов общества вампиров, пусть она и бесплодна. Лишь время покажет, как долго эта звезда сможет балансировать между своей вампирской сущностью, угрозами известности и огнями Инквизиции.

Внешний вид: У Джейна чудаковатая затейливая внешность, однако она слишком холеная, чтобы действительно отражать развращенность, к которой он себя причисляет. Его перекошенные глаза - результат применения контактных линз, его «волосы» - на самом деле парик, а его одежда дорогих и известных марок. Также он любит одеваться как пуританин, что одновременно является насмешкой и позволяет ему общаться с Обществом Леопольда.

Советы по отыгрышу: Вы звезда рока, вы сплачиваете людей, побуждаете их на излишества, пишите легкомысленную музыку, которая бесит родителей, чьи дети покупают ваши альбомы. Для вас ничто не излишне, если за вами кто-то наблюдает. Однако вне света софитов вы ведете мирную не-жизнь, восстанавливаясь от своего насилия и дебоширства. Вы держите себя гордо и пафосно на публики и любой, кто доставляет вам проблемы, вызывает ваш гнев. Что же касается «Шабаша» - ну, может и ему следует уделять немного внимания...

Клан: Антитрибу Бруха

Сир: Варен Бриант

Натура: Мазохист

Маска: Калейдоскоп ужасов

Поколение: 12

Становление: 1993

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 1

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 3, Лидерство 1, Маскарад 2, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Исполнение 4 (популярная музыка), Безопасность 1

Познания: Академические знания 2, Компьютер 2, Экспертное познание: Знание пригородов 4, Финансы 2, Расследование 2, Правоведенье 1, Оккультизм 2, Политика 1

Дисциплины: Присутствие 4

Дополнения: Союзники 2,Связи 3, Слава 4, Стадо 3, Влияние 1, Ресурсы 4, Слуги 5, Ритуалы 1, Статус в Шабаше 1

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Храбрость 2

Мораль: Человечность 6

Психозы: Сатириазис

Сила воли: 4.

Унре, хранительница Голгофы

Происхождение: Века Предвестники Черепов, запертые за стеной смерти, кипели бессильной яростью. И лишь нигримансерам Унре и Капуцину, которые действовали с разных сторон Савана, удалось открыть портал, через который Предвестники снова попали в мир живых.

Они снова вернулись в этот мир.

Будучи в ярости из-за того, что ее линия крови заперта за Саваном, Унре провела там почти два века, из-за чего вконец обезумела. Когда же она вернулась, то увидела мир живых, в который как будто бы просочилась вся злоба и ненависть Подземного Мира. Она видела, как зарождалась Камарилья и как бродячий некромант выпил драгоценное

витэ ее грандсира. Три века ее преследовала семья некромантов, и в конце концов она претерпела болезненное изгнание в земли мертвых и крах линии крови, которая некогда была дорога ей.

Но Унре была не из тех, кто оплакивает трагедии прошлого. Питаясь единственным витэ, которое она могла найти в Землях Теней – витэ запертых вместе с ней Каинитов, Унре обучалась могучей магии смерти. Ее способности стали настолько велики, что она могла общаться со своим сиром через вуаль смерти и сообщать ему о состоянии его детей.

Сперва Яфет сопротивлялся, говоря, что события, к которым судьба привела потомство Ашура не могут быть изменены. Однако чем больше он имел дело с семьей Джованни, тем больше росло негодование в его душе, так как он видел, что его возвышение было лишь долгом, которые некроманты просто ему вернули. Заключив шаткий договор с Унре, Яфет согласился помочь ей провести ритуал, который освободил бы Предвестников из их нечестивой ловушки, но только лишь если она согласиться играть на его стороне. Унре нехотя согласилась, так неуемная ярость пылала в ее венах, и Предвестники вернулись.

После этого Яфет (под одной из своих многочисленных личин) повлиял на вступление этой линии крови в Шабаш – не слишком-то популярное решение среди 25 (или около того) уцелевших Предвестников. В конце концов они все же вступили в Меч Каина веря, что они приобретут власть и сторонников в этой секте.

С того самого времени и до тех пор, пока они не будут готовы совершить свой непостижимый и мстительный ход, Предвестники направляют Шабаш везде, где только могут, заставляя его содействовать своим целям. Унре является мастером уловок и даже способно забирать души своих врагов из их костей и пепла после того, как они встретят свою Окончательную Смерть и использовать их в дальнейшем. По секте ходят ужасающие слухи о ее доблести, и многие Каиниты Черной Руки ищут благосклонности Унре. Как ведьма из средневековых ночей

она помогает им за плату, даже если они высмеивают ее когда думают, что их не слышат. Унре считает подобные сделки нормальными, так как не обращает внимания на чей-то дурацкий лепет. Так или иначе, когда-нибудь она станет госпожой их всех. Она и ее сир получат статус богов...

Используя свои выдающиеся способности в некромантии, Унре смогла добиться благосклонности среди многих вампиров в Шабаше и не только в нем. Проведя всего несколько лет среди Каинитов Черной Руки она смогла добиться уважения, которое превосходят лишь самые великие прискусы и архиепископы. Однако многие старейшины Шабаша так же видят в ней потенциальную угрозу. Похоже, у нее какое-то соперничество с Сашей Викосом, причины которого кроются в далеком прошлом, но никто из членов Шабаша не был настолько глуп, чтобы спросить ее об этом. Не-жизнь дороже, это точно.

В современные ночи Унре устроила свое убежище в песках Египта. Это весьма обширное убежище получило прозвище Голгофа, так как там полно трупов и зомби в различных стадиях разложения. Унре проводит здесь мрачные ритуалы, эксперименты и вивисекции, в глубинах собственного подземного города. Даже древний член семьи Зантоза, Истван, находит это место неуютным, так как «так как оно полно черепов, зубов и останков тех, кто противостоял ей».

Внешний вид: Так как Унре является Предвестником Черепов, то ее лицо представляет из себя оскаленный рот и горящими глазами. Она носит изодранное одеяние, которое сделано из плоти юных девственниц. Однако возможно наиболее шокирующей чертой Унре является ее маска. Многие предвестники носят маски, чтобы скрыть свои похожие на черепа головы, однако Унре поступила наоборот. Ее маска, сделанная из черепа огромного быка, украшена множеством небольших человеческих черепов. Ее движение медлительны и вычурны, и она напоминает смерть из пьесы эпохи барокко.

Советы по отыгрышу: Вы буйная и жестокая, если только радикальная смена настроения или состояние фуги

не возобладают над вашим разумом. Шабаш для вас лишь инструмент для осуществления мести вашим врагам, и к его молодым членам вы испытываете крайнее презрение. Подобным образом вы относитесь и к старейшинам этой секты, в особенности к ужасному Саше Викосу. По вашему мнению, они избрали себе удобное лицемерие и проводят свои ночи в жалких играх. Однако их вы ненавидите не так сильно, как Джованни. Они обкрадывали вас в течение столетий – сперва они украли возвышенные цели вашего грандсира, недавно Фрагмент Саргона и Анексекетон и еще много чего в промежутке между этими событиями. Все остальные – лишь марионетки в вашей злобной пьесе, и вы намеренны поставить в ней последний акт.

Клан: Предвестники Черепов

Сир: Яфет

Натура: Ловкач

Маска: Гуру

Поколение: 5

Становление: неизвестно

Видимый возраст: неопределим

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 1, Манипулирование 6, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 8, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 3, Эмпатия 4, Экспрессия 4, Изящество 4, Запугивание 5, Интуиция 3, Лидерство 1, Хитрость 5

Навыки: Ремесла 4, Этикет 1, Гербализм 6, Ближний бой 2, Исполнение 3, Выживание 7

Познания: Академические знания 8, Загадки 4, Финансы 2, Расследование 3, Лингвистика 3 (английский, французский, арабский, латынь), Оккультизм 6, Исследования 5, Знание Шабаша 2

Дисциплины: Прорицание 6, Химерия 1, Доминирование 5, Стойкость 8, Некромантия 8, Затемнение 3, Серпентис 3, Танатозис 4

Пути Некромантии: Путь Праха 5. Путь Кости 5, Путь Склепа 5, Путь Мортууса 5

Дополнения: Связи 5, Ресурсы 4, Слуги 4, Статус в Шабаше 5

Добродетели: Убежденность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 2

Мораль: Путь Костей (?).

Психозы: Паранойя, Фуга

Сила воли: 6

Глава 2: Столпы Камарильи

«Скажи мне, почему твоя совесть лжет,
И твоя вина уйдет,
Разве ты никогда не чувствовал, что можешь быть неправ?»

Божество, «Страдание»

Камарилья, Башня из Слоновой Кости.

С самого своего основания Камарилья подвергалась гневу своих оппонентов и гордилась плодами своего благородного происхождения. Являясь одновременно коррумпированной аристократией и праведным пастырем хищников Камарилья все ближе подходит к краю с каждой ночью. Ее хватка крепнет, однако вампиры проскальзывают сквозь нее словно песок. Гангрелы ушли, Шабаш захватил Восточное Побережье, а чуждые катаяне

встали в свободных штатах анархов подобно варварам у ворот. Сколько еще должна потерять Камарилья прежде чем башня из слоновой кости превратится в обугленные руины?

Однако не смотря на то, что Камарилья упряма, она ни глупа, ни самодовольна. На последней встрече Внутреннего Круга в Генте (вместо традиционного места встреч – Венеции) самые могущественные Сородичи секты приняли поворотное решение. Наконец-то отложив свои жалкие игры в Джихад и интриги, лидеры секты признали шаткость положения дел и приближение Геенны. Выбрав группу наиболее одаренных юстициариев на памяти многих вампиров, Камарилья стала готова противостоять современным апокалипсическим пророчествам. Шабаш подымает голову, настает Время Слабой Крови, зловещая красная звезда появилась на ночном небе и шести могучим кланам придется принять всю полноту ответственности за свои не-жизни.

Лишь время покажет, смогут ли они преуспеть.

Юстициарии

Ярослав Пашек, юстициарий клана Бруха

Происхождение: Рожденный от славянина и странствующей цыганки, Ярослав был оставлен умирать своей матерью на границе с современной Германией. Монах-францисканец спас мальчика от смерти и отвез его в монастырь, где священнослужители взрастили его как «сына полка». Братья воспитали мальчика и привили ему пламенную приверженность Богу, а также рассказали ему о том, что он был рожден в грехе и частично являлся отродьем дьявола из-за своего цыганского происхождения. Избиения, которые он переносил и уроки, которые он выучил, наполнили его возвышенным гневом, который повлиял на его взгляды касательно Бога и человека.

В возрасте 18 лет Ярослав начал испытывать кризис веры. Его собственное воззрение касательно Бога и

человека, связующим звеном между которыми служила Церковь, стало рассматриваться ими как ложь. Чем больше молодой монах видел, как духовенство оправдывало мирские грехи и пороки, тем больше он убеждался, что Церковь нуждается в очищении.

Вскоре Ярослав убедил себя, что он и являлся избранным Богом инструментом для этого очищения. За полтора века до Мартина Лютера он начал собственную Реформацию. Он путешествовал по сельской местности на севре Священной Римской Империи, проповедуя свою доктрину о чистоте и святости. Однако вскоре Ярослав понял, что от проповедей было мало толку. Он и небольшая группа его последователей решили подкрепить свои слова делом. Путешествуя по деревням, они начали свою кампанию террора. Они убивали священников, которых считали нечестивыми, уничтожали ложные реликвии и продолжали проповедовать против пороков Церкви.

Крестовый поход Ярослава мог начать Реформацию на столетие раньше, если бы причуды судьбы не привели его в мир неживых.

Во время ночного налета, который завершился поджогом собора, безумный Ярослав стоял перед горящем зданием и призывал толпу очищать порчу повсюду. Но из тьмы на него смотрели глаза, которые святились отнюдь не фанатизмом. Вампиры увидели силу и свирепость юноши и захотели использовать его для своих целей.

Неделю спустя два подозрительных субъекта предложили брату Ярославу способ получить великую силу для его крестового похода. Они говорили крайне убедительно и от них исходила аура могущества. Ярослав принял предложения, посчитав их посланниками Бога и согласился присоединится к ним.

Становление изменило веру Ярослава в Бога. Он больше не мог ходить под светом Бога, так как Господь проклял его на пребывание во тьме. Ярослав считал, что он пожертвовал своей душой чтобы ему было легче очищать других. Его тонкая связь с реальностью порвалась и он окунулся в мир неживых.

Его новая «паства», котерия Бруха, которые охотились в городе Мюнхен, убедили Ярослава, что мир вампиров полон нечестивости так же, как и Церковь. Фактические, многие неживые сами маскировались под священников.

Эти Бруха позволяли Ярославу уничтожать вампиров, которые преподносились ими как прислужники сатаны. Часто эти цели были просто врагами котерии или сира Ярослава, однако вскоре он и сам начал самостоятельно принимать решения и уничтожать тех Каинитов, которые по его мнению пользовались доверчивыми смертными.

У котерии не было недостатка во врагах, и первое столетие Ярослава прошло в крови и насилии.

Однако эти кровавые ночи окончились с основанием Камарильи. После Торнского Соглашения уставший Ярослав решил покинуть свой прежний мир и доверить новой секте обуздание невоздержанности вампиров. Он надеялся, что необходимость скрываться среди людей положит конец Сородичам, которые выдавали себя за ангелов или духов. Найдя древний римский склеп, Ярослав впал в торпор.

Ярослав пробудился в середине семнадцатого века. Камарилья все еще была сильна, но пока он спал, Шабаш также добился кое-каких успехов. Ярослав решил, что сражаться с этими вампирами – его новая цель, так как в них он видел все то зло, против которого он боролся века назад. Собрав котерию из других вампиров, он провозгласил себя бичом злобного Шабаша и внушал страх даже самым хорошо охраняемым кардиналам.

Крестовый поход Ярослава продолжался в течение следующих двухсот лет, и в 1834 году за все свои старания он был официально назначен архонтом. Он номинально подчинялся старому Бруха по имени Карлак, который уже несколько сроков прибывал на должности юстициария [Это не тот Карлак, который князь Праги – прим. переводчика], но часто действовал самостоятельно. С терпением и устремленностью, которые граничили с одержимостью искоренял он анархов и членов Шабаша, которые игнорировали Традиции. К середине двадцатого века

Ярослав совершил полный круг. Он стоял на страже организации, которая была столь закостенела и коррумпирована, как и Церковь во времена его молодости.

Его назначение на должность юстициария было попыткой обогатить штурмовиков Камарильи новым опытом. Ярослав владел многими методами расследования, осуждения и наказания. Большинство из них были достаточно суровы, если не жестоки, в том числе казни, увечья, принудительные «исповеди» и кое-что похуже. Ярослав использовал методы из давно минувших времен Инквизиции. Некоторые другие архонты и юстициарии, в особенности Тремер Анастас ди Загреб заметили, что приказы и действия Ярослава стали еще более быстрыми и кровавыми.

Недавно Ярослав получил сведенья от своих агентов в Монреале, которые побудили его организовать разведывательный центр в Оттаве. Он хочет разрушить старейшую крепость Шабаша в Северной Америке в качестве послания всем Сородичам и личной пощечины могущественному кардиналу Стратконе.

Внешний вид: У Ярослава простые вкусы. Когда он занимается «официальными делами», то носит консервативный костюм английского покроя с белой орхидеей в петлице. Когда он преследует цель, то наносит удар и исчезает столь быстро, что никто не может сказать, что же было на нем надето. У Ярослава рыжеватые волосы и пронзительные карие глаза. У него рост около пяти футов и удивительно утонченные руки.

Советы по отыгрышу: Вы были избранны Богом и Камарильей, чтобы искоренить Шабаш на земле. Они – бездушные звери и их нужно истребить, пока они сами не уничтожили всех Сородичей. Другие, кто нарушает Традиции, так же предатели принципов Камарильи и не намного лучше. Вы считаете себя честным и справедливым, но вы потеряли всякое чувство жалости давным-давно. Вы обладаете шармом Старого Света, однако вас терзает Зверь, что временами делает вас неуправляемым (чаще всего, когда вам приходится выносить приговор). Для того, чтобы открыть истину, ни один метод не является для вас

слишком жестоким. После того, как вы кого-либо осудите, ваш приговор будет быстрым и жестким.

Клан: Бруха

Сир: Ян Бергер

Натура: Судья

Маска: Браво

Поколение: 7

Становление: 1371

Видимый возраст: около 30

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 4, Дипломатия 2, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 3, Хитрость 5

Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 5 (дубина), Безопасность 4, Скрытность 4, Выживание 2

Познания: Академические знания 2, Бюрократия 4, Знание Камарильи 4, Расследование 6, Правоведенье 4, Лингвистика 4 (множество европейских языков), Оккультизм 3, Политика 3, Знание Шабаша 3, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 5, Доминирование 2, Стойкость 3, Могущество 5, Присутствие 3, Затемнение 3

Дополнения: Союзники 4, Связи 4, Влияние 2, Ресурсы 2, Статус 5

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Мораль: Человечность 4

Психозы: Кровавый анимизм

Сила воли: 6

Марис Штрек, юстициарий клана Малкавиан

Происхождение: Марис родилась в семье торговца, которая переживала сложные времена, и росла в лишениях и бедности. Когда она стала подростком, то пристрастилась к воровству и стала довольно умела в проникновении в чужие дома. У нее даже возникло что-то вроде внутреннего чутья, благодаря которому она могла находить спрятанные ценности. «Карьера» Марис могла бы продолжаться и дальше, если бы в одну из ночей ее не поймал в своем доме Луц фон Гогенцоллерн. У него была репутация весьма эксцентричного человека, так лампа в его окне горела даже глубокой ночью, а днем видели лишь его слуг. Никто другой в Гогенцоллерне даже никогда не видел его. Это разожгло любопытство Марис.

Луц обнаружил Марис, когда она тихо пробралась в его особняк через черный вход. Он решил преследовать ее, а не выставлять вон. Он наслал на нее видения, развернув ее паранойю до невообразимых глубин, а когда Марис наконец сломалась, то он даровал ей Становление, а затем запер ее, оставив страдать от смерти и перерождения. Кровь Малкава научила Марис важному уроку: преступление взывает к каре, и сильный должен обрушить ее на тех, кто слаб сердцем. Она поняла, что пошла против судьбы, когда поддалась греху воровства, и в наказание она была обречена на живую смерть.

Марис выучила все, чему Луц научил ее о Проклятье, ее новой силе и безумии, что пропитало ее кровь. Она не знала, должен ли Луц страдать за то, что убил ее, или же

он действовал как инструмент судьбы. Эта дилемма мучила ее десятилетиями. Его странные развлечения лишь усложняли дело, так как он выбирал смертных из влиятельных семей или даже детей других Сородичей и заставлял их действовать в соответствии со своими извращенными страстями. Иногда это заканчивалось муками или смертью некоторых участников. Марис могла бы попытаться остановить Луца, если бы тот не убедил ее, что его жертвы заслужили наказание, а он лишь приводит его в исполнение.

Марис пила кровь лишь из бандитов или безумных и никогда из невинных. Она считала, что ангел мести, даже падший, не должен разить тех, кто чист. Осознав, как использовать свои способности, она научилась находить тех, кто действительно заслуживал проклятья и отправляла их, вопящих, в персональный ад. Убийца мог смягчить свое преступление, снова и снова каясь перед своими жертвами, лжец мог быть заставлен сказать правду тому, кого он обманул, или же Марис просто убивала их.

В конце концов Марис поняла, что Луц был лишь неправедным чудовищем, и муки, которые он причинял другим служили лишь для того, чтобы развлекать его. Она решила проинформировать семьи его последних жертв и дать им выбрать наказание. Она покинула особняк Луца, но решила задержаться в Гогенцоллерне, чтобы посмотреть, что горожане решат насчет его преступлений. Некоторым лишенным требуется дополнительный мотив, чтобы побудить их – измененные воспоминания тут, немного безумия там, и они были готовы заставить Луца исчезнуть.

Марис отправилась в Мюнхен на следующую ночь после того, как Луца выволокли днем из его особняка.

Некоторое время она служила князю Мюнхена в качестве следователя, прежде чем двинуться дальше. Она узнавала все что могла о каждом вампире, которого встречала, и делала пометки для дальнейшего их использования в личном блокноте. Никто не мог противостоять искушениям, и она решила, что рано или поздно все Сородичи падут перед проклятьем. И лишь тогда она свершит свой суд над ними. Однако не смотря на это, она хорошо служила князю

и много раз помогала ему. Благодаря своей компетенции к середине двадцатого века она стала достаточно известна.

Марис работала на любого князя, с кем ей удавалось сойтись в цене. На одного она могла работать просто за доступ к стаду, у другого же она могла потребовать что-то из его имущества. Она приобрела множества связей и поддерживала их в Европе и кое-где в Америке. Благодаря ресурсам смертных и должникам, которых она приобрела, сотни лет работая на различных князей, она создала огромную разведывательную сеть. Среди ее знакомых были те, кто занимали высокие должности в интернациональных и национальных полициях. Среди Сородичей она наладила множество связей среди неонатов и служителей (а также получила сочувствующих слушателей) ради информации, которую они могли предоставить.

На Марис почти не повлияла волна безумия, которая накрыла Малкавиан Камарильи в 1997 году. Тем не менее она стала преисполнена амбиций и задалась целью попасть в высшие слои общества Камарильи. Когда в 1998 году был собран конклав, она обратилась к своим нескольким самым влиятельным должникам, например Франсуа Вийону, князю-Тореадору Парижа, и Анне Боусли, королеве Лондона, чтобы они поддержали ее в качестве претендента на должность юстициария клана Малкавиан.

Внутренний Круг одобрил ее назначение и избрал ее для служения – ее влияние в Европе, репутации среди следователей и решительность в свершении правосудия сослужили ей хорошую службу. Большинство архонтов Марис избрала из служителей, которых она использовала в качестве информаторов.

Лишь одно беспокоит Марис: когда Внутренний Круг вызвал ее, на месте представителя клана Малкавиан она увидела Луца. [Разумеется у Марис были галлюцинации, так как представитель от Малкавиан во Внутреннем Круге – Камилла Бэйнс – **прим. переводчика**] Когда она посмотрела снова, там уже было другое лицо, но она не была уверена…

Внешний вид: Марис хрупкая и маленькая женщина с моложавой внешностью. Однако ей не присуща крикливость юности, она предпочитает скромный и строгий стиль. Она носит темную одежду, которая была популярна среди высших классов Германии в начале 19 века, и при этом предпочтительно, чтобы она закрывала столько кожи, сколько это возможно.

Советы по отыгрышу: Вы верите, что судьба избрала вас для того, чтобы вы находили тех, кто совершил проступки и карали их. Смертные беспокоят вас не столь сильно, как Сородичи, чьи более серьезные излишества и преступления требуют более строгой реакции. Отдельные вампиры не имеют особого значения, однако продление существования общества Камарильи крайне важно для вас. Вы цените тех, кого считаете невинными, и сделаете все, что угодно, чтобы защитить их. Невинность – редкое и ценное сокровище, и вы хотите спасти его от влияния порчи. Вы не осознаете, что ваши же действия могут испоганить невинность других и действуете со слепым равнодушием, руководствуясь лишь своими видениями. Вы верите в строгую интерпретацию Закона воздаяния и Традиций и предпочитаете подталкивать князей к их исполнению после того, как предоставите им доказательства проступка. Используйте ваших архонтов, чтобы добыть то, что вам необходимо, и преподнесите это князю на блюдечке. Если князь отказывается разрешить проблему, созывайте конклав. Если правонарушитель действительно виновен, он будет наказан, а затем вы разделаетесь с вялым князем. Вы предпочитаете, чтобы наказание соответствовало преступлению, поэтому не всегда настаиваете на казни.

Клан: Малкавиан

Сир: Луц фон Гогенцоллерн

Натура: Традиционалист

Маска: Судья

Поколение: 8

Становление: 1762

Видимый возраст: около 25

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 5, Драка 3, Уклонение 4, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Запугивание 4, Лидерство 5, Знание улиц 3, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 2, Этикет 5, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 3

Познания: Академические знания 3, Компьютер 1, Финансы 3, Расследование 5, Правоведенье 5, Лингвистика 3, Медицина 1, Оккультизм 3, Политика 4

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 5, Доминирование 4, Затемнение 5

Дополнения: Связи 4, Стадо 4, Влияние 3, Ресурсы 3, Слуги 3, Статус 5

Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 5, Храбрость 3

Мораль: Человечность 6

Психозы: Исключение жертв: «невинные», Мегаломания, Галлюцинации (Марис иногда видит реальность не такой, какая она на самом деле, видя предметы, которых нет, или вспоминая события, которых не было).

Сила воли: 8

Примечание: Марис так и не «подхватила» Помешательство, которое распространилось среди Малкавиан: ее клановыми Дисциплинами остаются Прорицание, Доминирование и Затемнение.

Кок Робин, юстициарий клана Носферату

Происхождение: «Робин» был талантливым, но ничем не выдающимся учеником ювелира, который пытался выжить среди бедности во времена умиравшей монархии колониальной Америки. Его забрали во тьму по прихоти могущественного старейшины на третий год франко-английского крестового похода против этого континента, и его сир бросил его на произвол судьбы в безжалостном Новом Свете незадолго до конца британской оккупации. Несчастного неоната покинули лишь с наставлением, что дарованное ему бессмертие было вложением его сира, которое, как он надеется, Робин когда-нибудь отработает.

Американские колонии в те времена были непростым местом для своенравных птенцов, в особенности раздираемые волнениями берега Новой Англии: многие из тех, с кем Робин наладил свои первые связи, не пережили начала девятнадцатого века. Однако врожденный инстинкт самосохранения неоната и его привычка скрываться под землей при первом признаке опасности помогли ему пережить бесчисленное количество испытаний и несчастий. Он поселился на начавшем развиваться в индустриальном плане Род-Айленде: здесь, вдали от основных конфликтов под недавно возведенной губернатором Феннером дамбой, он был свидетелем прибытия черного галеона без каких-либо опознавательных знаков, который никто не задержал, с которого спустились темные личности, чьи махинации вскоре проникли во все поры зарождающейся нации.

Капитан корабля назвал себя Ворвиком, временным князем Провиденса, и его ужасное правление установило относительное спокойствие в когда-то неспокойном регионе. Его коллеги легко сломили всякое сопротивление при поддержки головорезов Бруха с севера и непростого союза Вентру и Тремеров и юга. Правая рука Ворвика, безжалостный убийца по имени Роман Пендрагон, использовал множество загуленных английских солдат и лоялистов в качестве штурмовых войск. Известные

американские Сородичи объявлялись анархами, бунтовщиками и диаблеристами. Ключевые фигуры Вентру голодали, так как по предпочитаемым ими сосудам наносились хирургические удары. Целые советы примогенов исчезали за одну ночь. Робин и его соклановцы стали невольными агентами сети Ворвика – межконтинентальной информационной сети, которую, как подозревалось, поддерживали европейские Старцы.

Спустя более чем сто лет, в темный час тирании Ворвика, вернулся сир Робина и передал свои слова через лидера бунтовщиков, Пруданс Стоун. Робин и множество его товарищей по-прежнему оставались в сети, ожидая времени для удара - и оно пришло. Незначительная стычка между Камарильей и Шабашем в 1990 году превратилась в ловушку и по невидимым армиям старейшины был нанесен удар, в Блад Бруке и Нью-Хемпшире, там, где все и началось десятилетия назад. (Ворвик однако смог избежать быстро смыкающихся тисков, и его местонахождение неизвестно до сих пор). Кок Робин был единственным выжившим во всей сети, и стал невоспетым героем, о котором мало кому было известно, однако которого не забыли высшие круги Камарильи.

Ходят слухи о том, что сиром Робина был никто другой, Петродон, граф Севильи, который был юстициарием до тех пор, пока его не убили. (Это в свою очередь объясняет многое – Робин был выбран в качестве наследника, за свою пылкую приверженность целям Камарильи и за сходство с сиром, если это понятие вообще применимо к Носферату). Другие полагают, что его назначение было слишком поспешно, и что его будущие действия («кумовство» с Внутренним Кругом или что еще хуже, жестокие расследование, побуждаемые чувством мести за прежнего юстициария) могут серьезно повредить инфраструктуре Камарильи.

Внешний вид: У Робина тело подростка, но его конечности и черты диспропорционально искажены Проклятием Каина. Внешне он больше напоминает пугало без какого-либо намека на грацию. Однако даже это бледнеет перед теми деформациями, из-за которых он получил свое прозвище: у него вытянутая голова,

морщинистая нижняя губа и раздувшийся подбородок, что предает ему гротескный птичий вид. [robin по-английски малиновка – прим. переводчика] (Эта похожая на клюв деформация делает для него невозможным питье крови из шеи: в те редкие случаи, когда им овладевает Зверь или животные не способны насытить его нечеловеческую жажду, он «питается» из глаз жертвы, и это вызывает ужас одинаково как у смертных, так и у Сородичей). Он являются мастером Дисциплины Затемнение, и поэтому редко демонстрирует свое настоящее лицо.

Советы по отыгрышу: Во многом вы все еще ребенок, не взирая на века, что вы росли и учились. Вы неисправимый изобретатель и любите машины всех видов, что отражает ваше наполненное всякими приспособлениями подземное убежище, и далеко не одно убежище Шабаша взлетело на воздух из-за ваших хорошо размещенных зарядов черного пороха.

Однако к сожалению ваши острый интеллект и сообразительность легко неправильно истолковать: ваша неразборчивая речь, вызванная вашей деформация головы, делает для беседы сложным делом, а компания заставляет вас нервничать. Вы до сих пор не выносите свое отражение, и ничто не вызывает в вас ярость быстрее, чем взгляд жалости, брошенный на вас.

Клан: Носферату

Сир: Алонсо Кристо Петродон де Севилья

Натура: Архитектор

Маска: Конформист

Поколение: 7

Становление: 1757

Видимый возраст: Неопределим

Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 2, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 1, Лидерство 1, Добыча вещей 3, Знание улиц 3, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 2, Ремесла 3 (ювелирное дело), Взрывчатка 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Исполнение 3 (флейта), Скрытность 4, Выживание 3, Ловушки 3

Познания: Академические знания 2, Знание Камарильи 5, Знание клана (Носферату) 4, Компьютер 2, Расследование 5, Лингвистика 1, Медицина 1, Оккультизм 2, Знание Шабаша 3, Наука 4 (металлургия), Знание канализаций 5

Дисциплины: Анимализм 6, Прорицание 2, Стойкость 3, Затемнение 5, Могущество 2

Дополнения: Стадо (животные) 6, Ментор 6 (Внутренний Круг), Ресурсы 4, Слуги 5 (шпионская сеть), Статус 5.

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 5

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 7

Мадам Гил, юстициарий клана Тореадор

Происхождение: Единственным юстициарием, которому удалось сохранить свою должность в эти неспокойные ночи является Мадам Гил, и Внутренний Круг считает ее необходимым злом (крайне необходимым и

крайне злобным). Даже среди юстициариев Гил выделяется безусловным отсутствием сострадания: ее способность обнаруживать предателей и преступников в коридорах власти стала поводом для многих ужасных историй.

Девочка, которая позже станет Мадам Гил, родилась среди запустения во Франции, в крестьянской семье. Бедная и обычно голодная, она тем не менее расцвела в существо удивительной красоты. Когда ей было 16, то ее обручили с Люком, юношей из соседней деревни, с которым она флиртовала на предыдущей весенней ярмарке.

Однако затем холодные клыки барона Воллгирра отняли у нее жизнь. Воллгирр, который был старым и злобным Сородичем и повелевал целой провинцией, заметил юную будущую невесту, когда она танцевала на празднике урожая. Ее красота что-то расшевелило в его мутной крови, и поэтому он призвал ее в свое имение среди далеких холмов.

Мрачные опасения девушки насчет своей судьбы вскоре переросли в ужас, когда барон раскрыл перед ней свою истинную природу и выпил ее кровь. Получив Становление, она восстала в качестве наложницы барона, однако это одинаково иссушило ее тело и душу, и от нее осталась лишь жалкая и выцветшая оболочка.

Для Воллгирра его новый приз был лишь крестьянской девушкой, которая сегодня была развлечением, а завтра могла стать обедом. Как же шоком для него было, когда одним вечером он проснулся с колом в сердце, а его замок был объят пламенем. Так Воллгирр и его жертва исчезли из истории.

Дворы Франции времен Ренессанса во многих смыслах были вершиной культуры Сородичей этого региона и вампиры со всего света приезжали сюда чтобы посмеяться, потанцевать и отвлечься от огненных штормов Реформации и Шабаша. Среди всей этой торжественности и многолюдности было легко встретить другого Сородича, даже столь очаровательного, как Мадам Гиллес. Ее

естественные шарм и изящество легко компенсировали недостаток манер, однако некоторые слишком циничные Сородичи все же подмечали ее неотесанность и юной представительнице клана Тореадор не оставалось ничего другого, как быстро учиться. Вскоре у нее не было недостатка в поклонниках как среди смертных, так и среди вампиров, а если один или даже несколько ее знакомых Сородичей исчезали время от времени – что ж, ночью по дорогам бродили ужасный Шабаш и жестокие оборотни, и вампиры вполне могли пропасть за стенами городов. Мадам Гиллес стоило немалых усилий находится на периферии общества вампиров и быть заметной, но никогда не привлекать к себе излишнего внимания.

В начале семнадцатого века она снова встретилась со своим Люком. Когда Мадам Гил увидела его на балу, то почти упала в обморок, так как подумала, что увидела призрака или же далекого потомка своей старой любви. По правде говоря, он и был чем-то вроде этого: когда давным-давно Люк услышал о том, что ее вызвал к себе барон Воллгирр, он в печали покинул свое деревню и отправился странствовать. Однажды ночью на него напала разношерстая банда чудовищ, один из остатков тех толп, которые терроризировали ночи во время Восстания Анархов. Не будучи уже анархами и так и не став частью зарождавшегося Шабаша, эти вампиры проводили свои не-жизни в убийствах и грабежах. Они напали на Люка, чтобы убить и выпить его кровь, однако он столь доблестно и отчаянно сражался с ними, что один из банды решил проклясть его Становлением. Люк некоторое время путешествовал вместе с бандой, однако затем большая ее часть была уничтожена стаей Шабаша, а выжившие пошли дальше своими дорогами. С тех пор Люк существовал почти также, как и Мадам Гиллес, ведя себя тихо и обитая на задворках общества Сородичей.

Они рассмеялись, как и на весенней ярмарке давным-давно, и испили друг из друга несколько раз. Мадам Гиллес рассказала Люку, как она приобрела силу благодаря крови старого и злобного Сородича и Люк с интересом слушал, когда она рассказывала о своей привычке выслеживать и убивать тех чудовищ, которых она была способна убить. Влюбленные принесли клятву

избавиться от мира Проклятых, которые уничтожили их смертное счастье, и на некоторое время Люк и Мадам Гиллес стали самыми чудовищными диаблеристами во Франции.

Их преступления резко оборвались, когда пара попыталась убить дитя самого Франсуа Вийона. Этот поступок привел к ужасным последствиям: Люк принял основной удар на себя и на него была объявлена кровавая охота, а убитая горем Мадам Гиллес бежала в безлюдную местность и снова исчезла со страниц истории.

По правде сказать, Мадам Гиллес не совсем исчезла, а погрузилась в подпольный мир анархов. Снедаемая яростью из-за убийства Люка она скоро превратились в чудовище среди Сородичей-изгоев. Когда грянула революция и аристократы как смертных, так и Сородичей стали попадать на гильотину, Мадам Гиллес оказалась в самой гуще кровавого террора.

Как это часто бывает в истории, вскоре революция вышла из-под контроля и Мадам Гиллес едва не была казнена сама, ей удалось выжить лишь пожертвовав многими важными пешками. Ее союзникам не так повезло, и Мадам Гилллес (которая теперь безо всякой иронии называла себя Мадам Гил) заключила союз с древним и корыстным Сородичем, которого она презирала больше всего, Франсуа Вийона. Отдав себя в его власть и с трудом скрывая свою истинную личность, Гил доказала свою ценность при восстановлении Франции и вскоре она уютно устроилась в организации, которую ненавидела больше всего на свете.

В течение следующих двух веков она продолжала успешно вести дела и доросла до должности юстициария. В этой роли Гил была пугающе эффективна, и никто не мог так профессионально искоренять коррупцию в Камарилье как она. Она вымещала свою ярость разоблачая и уничтожая старейшин секты и ничто не доставляла ей такого удовольствия, как медленно мучить до смерти старых и до этого неприкасаемых Каинитов.

Три года спустя, проводя обычное расследование убийства, которое совершил некий весьма эффективный убийца Шабаша, измученная Мадам Гил снова столкнулась с призраком из своего прошлого. Преследуя убийцу до его логова, Гил узнала, что он был не кем иным как Люком, которому столетия назад удалось спастись от кровавой охоты. После этого он вынужден был искать милости у Черной Руки. Теперь Люк был храмовником на службе у ужасного Шабаша, ветераном столетней войны.

Когда эти два Каинита встретились, то их кровь запела, они сжали друг друга в кровавых объятьях и поклялись больше никогда не расставаться. Разумеется, это союз был под запретом у обоих сект, однако пара продолжала тайно встречаться в течение многих лет. Теперь Мадам Гил идет по узенькой тропинке между своей вновь обретенной любовью и своей не-жизнью. Она еще не расспрашивала своего любовника о его тайнах и не выдавала их, однако если такое продолжиться, то она несомненно будет скомпрометирована как юстициарий прежде, чем пройдет достаточно много ночей.

Внешний вид: Как-то поэт Сородичей назвал Мадам Гил «Госпожой Слез», так как слезы следуют за ней повсюду – слезы страдания и слезы обожания, вызванного ее потрясающей красотой. Гил выглядит как юная девушка, идеально сложенная и в самом расцвете юности. Однако что-то в ее взгляде вызывает у людей неприятие или даже отвращение – однако ее почти божественная красота подавляет даже инстинкт самосохранения, и жертвы бегут к ней подобно леммингам.

Советы по отыгрышу: Вам можно дать много определений – бывшая анарх, предательница, судья и палач. По правде сказать, вы и сами не знаете кто вы с той самой ночи как стали Проклятой. Выражаясь современным языком вы «приспосабленка», и ваши действия зависят от обстоятельств, Люка или контроля над собой. Вы переключаетесь с одной роли на другую в попытках стабилизировать себя, но напряженность начинает пробиваться через вашу защиту. Теперь, когда у вас есть лишь жалкая котерия архонтов, которую возглавляет изнеженный Видаль Жарбо, вы желаете своего

потерянного (и запретного!) любовника как никогда прежде. И это вызывает у вас отвращение.

Клан: Тореадор

Сир: барон Филипп Воллгирр

Натура: Монстр

Маска: Браво

Поколение: 6

Становление: 1579

Видимый возраст: 16

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 7, Внешность 6

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Драка 5, Уклонение 4, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Изящество 5, Запугивание 7, Лидерство 4, Стиль 4, Хитрость 4

Навыки: Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 5 (фехтование), Исполнение 4, Скрытность 2

Познания: Академические знания 1, Знание Камарильи 5, Расследование 6, Правоведенье 4, Лингвистика 6, Оккультизм 3, Политика 5, Знание Шабаша 5

Дисциплины: Прорицание 6, Стремительность 5, Стойкость 4, Могущество 4, Присутствие 7, Превращение 2, Серпентис 3, Тауматургия 3

Пути Тауматургии: Путь Крови 3, Управление Духами 1.

Дополнения: Союзники 3, Связи 7, Стадо 3, Влияние 6, Ресурсы 6, Слуги 7, Статус 7

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Храбрость 5

Мораль: Человечность 2

Психозы: Мегаломания

Сила воли: 8

Анастас ди Загреб, притворщик и юстициарий клана Тремер

Происхождение: Анастас родился в Семье богатого словенского импортера в сороковые годы девятнадцатого века и рос в комфорте, который ему давали престиж и деньги. Еще будучи мальчиком он увлекался всем странным и сверхъестественным. Его нянька рассказывала ему сказки о зуло, которые терроризировали сельских жителей, о хобгоблинах, и о слуагах, которые украдут его голос, если он будет себя плохо вести. [Ага, типичные славянские сказки, ничего не скажешь… - прим. переводчика] Однако Анастаса это не пугало, он был рад, что в мире есть такие удивительные существа. Он решил, что когда подрастет, то найдет их и поговорит с ними.

Однако отец Анастаса, солидный и практичный человек, решил, что подобные фантазии могут помешать развитию мальчика и отослал няньку. Затем он занялся образованием мальчика и отослал его в Англию, устроив его там в лучшую школу.

Анастас покидал дом полный впечатлений от сказок, которые ему рассказывала нянька. Однако когда мир магии и чудес пал жертвой мира геометрии и экономической теории, Анастас стал потихоньку превращаться в степенного молодого человека, которого так желал видеть его отец.

Во время своего первого года в Оксфорде он встретил уставшего фокусника в местном пабе. Анастаса поразила его способность создавать иллюзии и он сам захотел

научиться ловкости рук. Постоянно практикуясь во время учебы Анастас практически завалил свои курсы, но преуспел как фокусник. Вскоре он выступал в небольших клубах и называл себя «Имперским Магом».

После того, как он получил степень бакалавра в Оксфорде, он поступил в престижную Лондонскую Школу Экономики. Днем он изучал экономически теории и модели, а по ночам он изучал тайны иллюзий в обществе, которое называлось Магический Круг.

Во время одной из попыток Анастаса он снова попал в объятья мира, который оставил далеко позади. Ища на темной улице таинственного продавца книг, он увидел как один человек кусал другого. С ужасом он увидел, как изо рта того человека стекала кровь. Заметив Анастаса, атакующий бросил свою жертву и в свете газового фонаря юноша увидел, как из его рта вылезли окровавленные клыки. Анастас засунул руку в карман и достал из него пакетик с взрывчатым порошком, который он всегда носил с собой. Он быстро использовал свое кольцо-воспламенитель и бросил этот мешочек в чудовище. Порошок вспыхнул с ослепительной вспышкой и чудовище зашипело и отскочило. Когда оно очнулось, испуганный Анастас уже убежал.

В следующий вечер Анастас рассказал о своем приключении Магическому Кругу, а они посмеялись над ним, посчитав, что ему все померещилось со страху. Расстроившись, Анастас вернулся к себе в квартиру.

Вернувшись домой, Анастас увидел, что там уже сидит человек и ожидает его. В страхе он узнал в нем чудовище, которое видел прошлой ночью. Существо взмахнуло рукой и по его мановению дверь закрылась. Анастас хотел убежать, но не смог – взгляд существа парализовал его.

Этот человек оказался вампиром и он всю ночь рассказывал Анастасу правду об истинной, кровавой магии, и о том, как одна благородная группа вроде Магического Круга Анастаса решила истинными магами и нашла способ обменять свои смертные оболочки на бессмертие. По мере того, как существо говорило, Анастас понял, что оно

предлагает ему шанс прикоснуться к настоящей магии. И он согласился без колебаний.

Следующие двадцать пять лет Анастас провел в капелле клана Тремер в Вене. Изучая аспекты своего нового существования, так же там у него проявилась неестественно огромная тяга к Тауматургии. Будучи крайне преданным своему новому клану, он стал умелым исследователем и могущественным магом в удивительно короткое время.

Когда в начале двадцатого века был избран новый юстициарий клана Тремер, он выбрал Анастаса в качестве одного из своих архонтов. Его навыки мага сделали его полезным агентом. Анастас увидел множество ужасных вещей, в том числе и существ, о которых когда-то рассказывала ему няня. Анастас получил немалый авторитет среди оккультистов, а его открытость и дружелюбность позволяли хорошо его использовать во внутрекланової политике.

В 1998 году, когда пришло время избрать нового юстициария, голоса Тремеров разделились между несколькими кандидатами. Джен Сент-Фредерик, могущественный Тремер из Франции, в которой он обладал огромной капеллой, предложил в качестве кандидата Анастаса. Думая, что он сможет контролировать служителя, Джен использовал свое влияние для того, чтобы Анастас набрал достаточно голосов для избрания юстициарием.

Попав на должность, к которой он еще не был готов, Анастас стал фанатично пытаться доказать, что он достоин звания юстициария. Он задел многих своих коллег, в том числе и нового юстициария клана Бруха, Ярослава Пашека. Тот решил организовать операцию и припадать урок молодому Тремеру. Анастас планирует отвоевать Монреаль у Шабаша, и если он преуспеет, то Пашек планирует заявить, что именно он был мозговым центром этой операции и присвоить всю славу себе.

Анастас знает, что многие члены Камарильи, в том числе и из его собственного клана, считают его неопытным и

слабым, и он собирается показать всем что он знает, какого быть юстициарием. За советами он обращается к своему ментору, Сент-Фредерику, и старый вампир с радостью их ему дает. Разумеется, навыки Анастаса впечатляющи, однако могут пройти десятилетия прежде чем он действительно будет подходить на роль юстициария.

Внешний вид: Анастас высок и кажется хилым, но в то же время он буквально светится энергией. У него зеленые глаза и волосы цвета соломы. Анастас одевается в стиле тридцатых-сороковых годов двадцатого века - он часто надевает шляпу, костюм, гетры и берет с собой тросточку.

Советы по отыгрышу: Вы намеренны истребить любого, кто будет противостоять Камарилье и доказать всем критикам, что вы компетентны в качестве юстициария. Разумеется, вы привержены прежде всего этой цели, однако вас могут отвлечь новые и интересные сверхъестественные феномены. Вы хотите, что бы вам доверяли настолько, что вы бы смогли действовать самостоятельно, однако вы чувствуете, что иногда вам все же нужен совет вашего покровителя. Если же вам придется принимать решение самому, то оно будет весьма жестким.

Клан: Тремер

Сир: Клаааc Дресчер

Натура: Победитель

Маска: Традиционалист

Поколение: 9

Становление: 1867

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Драка 2, Уклонение 1, Эмпатия 3, Экспрессия 1, Допрос 4, Запугивание 4, Интуиция 2, Хитрость 3

Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Безопасность 3, Ловкость рук 4, Скрытность 4, Выживание 2

Познания: Академические знания 4, Знание Камарильи 4, Загадки 2, Финансы 2, Расследование 4, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 5, Политика 3, Исследования 4, Наука 3

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Стойкость 2, Тауматургия 5

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Привлечение Огней 4, Движение Разума 3, Управление Духами 2.

Дополнения: Союзники 2, Связи 2, Влияние 2, Ментор 4, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 5

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 6

Люсинда, юстициарий клана Вентру и аластор

Происхождение: Люсинда ничего не помнит о своей жизни до того, как она получила Становление от Северуса, юстициария Вентру. Он избрал ее в качестве своего

архонта, и она быстро выучила его уроки и отточила свою интуицию то потрясающей остроты.

Люсинда служила практически каждому юстициарию Вентру – иногда по их запросу, иногда по собственной инициативе.

Люсинда восстала из топора и обнаружила, что ее бывший любовник Михаэлис стал юстициарием. Она разыскала его – и оказалась привязана узами крови к Сетитше Кементири. Когда Тремеры узнали об этом, они вызвали ее на конклав в Мюнхен. Конклав объявил глобальную кровавую охоту на Кементири и на нем был создан Красный Список, перечень наиболее разыскиваемых Камарильей Сородичей. Люсинда была назначена первым аластором (агентом, который охотится на вампиров из Красного Списка), и ее отправили охотиться всеми за анафемами, кроме Сетитши, которую ей запретили преследовать.

Тем не менее, она безуспешно много лет охотилась за Кеминтири, желая тайно предложить ей свою преданность. Люсинда поймала и уничтожила множество врагов Камарильи, но Сетитша ускользала от нее. Она поняла, что для Кеминтири она была лишь удобным инструментом и что Сетитша отбросила ее, когда в ней больше не было надобности. Это прозрение лишь усилило ее решимость. Ее любовь заменилась пламенной ненавистью к Змее. Тем не менее ей понадобились годы, чтобы разорвать узы, и возможно это удерживало ее от поисков Кементири. Когда же она наконец освободилась, то была уже слишком измотана, чтобы продолжать свою охоту. Люсинда на несколько лет впала в торпор.

Люсинда пробудилась осенью 1994 года и обнаружила первый признак Кеминтири, к которой она некогда была привязана узами крови – письмо к анафеме. В нем упоминалось еще несколько анафем и упоминалось о попытке создать союз между теми, кто занесен в Красный Список.

Обеспокоенная письмом, но не желающая оставлять этот след, который вел к ее добыче, Люсинда решила не

показывать письмо Внутреннему Кругу или юстициариям. Вместо этого она сама решила идти по следу. К несчастью, след уже остыл, и она не обнаружила ничего кроме быстро покинутых убежищ, оборванных связей и жестоких устранений следов присутствия.

Наконец уставшая и расстроенная, она показала свою находку Внутреннему Кругу на конклаве в Венеции. Они долго расспрашивали ее касательно упущенных ею вампиров: возможно это письмо было лишь обманом, ложным следом для аласторов, или неким тайным заговором, который связывал анафем с лидерами Шабаша? После ее свидетельств Люсинду отпустили, и старейшины остались наедине обсуждать свои дела.

Когда конклав назначил Люсинду юстициарием Вентру, никто не был так удивлен, как она сама. Чувство долго заставило ее принять это назначения, не смотря на изначальные опасения. Люсинда гадала о причинах своего назначения – возможно ее избрали для особой цели, например чтобы охотится за вампирами из Красного Списка. Разумеется, она знала об этих преступниках больше, чем любой другой старейшина. Так же она верила, что ее расследование могло затронуть что-то более глубокое, чем она думала прежде – например знаки пробуждения Патриархов или приближения последних ночей. Как бы то ни было, Люсинда страстно желала дальнейших ответов.

Люсинда назначила несколько архонтов еще до окончания конклава, и они исчезли немедленно после его окончания. Первые слухи о них появились лишь несколько месяцев спустя. В салонах Северной Америки старейшины принялись шептать, что юстициарий заслала своих шпионов в города, чтобы наблюдать за князьями, чья лояльность Камарилье была под сомнением.

Первым и единственным ощутимым признаком деятельности Люсинды стала жестокая битва между тремя Сородичами и каким-то чудовищным существом в парке Голден Гейт в Сан-Франциско. В этом покрытом туманом месте Люсинда и ее архонты вышли на след Самеди Дженины. Эта анафема была опасной серийной убийцей,

которая ставила под угрозу Маскарад, оставляя своеобразные стихи на мести своих преступлений. Битва длилась почти полчаса прежде чем архонтам удалось всадить в Дженину кол и обездвижить ее. Месяц спустя Люсинда представила Дженину Внутреннему Кругу, а затем исчезла, отправившись на новые поиски.

Внешний вид: Люсинда выглядит как невинная девушка, если конечно не смотреть ей в глаза. В них можно увидеть испытующую и чудовищную напряженность, которая обещает смерть каждому, кто будет смотреть в эти глаза слишком долго. Она одевается по моде двадцатого века, но предпочитает консервативный стиль вроде бизнес-костюмов и вечерних туалетов. Она всегда носит перчатки, чтобы скрывать «знак зверя», метку трофея, которой отмечаются аласторы.

Советы по отыгрышу: Вы решительно исполняете свои обязанности и особенно хотите уничтожить Кементири. Берите ситуацию под свой контроль и не давайте никому поводов сомневаться в вас или в вашем правосудии. Вы чувствуете, что в некотором смысле должны Тремерам, так как это они разузнали о вашей рабской привязанности к Кеминтири, однако вы не собираетесь уступать им.

Вы испытываете жгучую ненависть к той, чьей рабой когда-то были и кто убила Михаэлиса. Вы грезите о ночи, когда всадите в Кеминтири кол и оставите ее на солнце. Если кто-то предложит вам помощь или информацию, которая сможет привести вас к Кементири, то вы примите ее.

Клан: Вентру

Сир: Северус

Натура: Архитектор

Маска: Традиционалист

Поколение: 6

Становление: 1656

Видимый возраст: около 18

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Драка 2, Уклонение 2, Экспрессия 2, Изящество 3, Запугивание 4, Лидерство 5, Хитрость 4

Навыки: Стрельба из лука 3, Вождение 2, Этикет 4, Ближний бой 5, Исполнение 2

Познания: Академические знания 3, Бюрократия 3, Знание Камарильи 4, Расследование 5, Лингвистика 4, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 5

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 3, Стойкость 3, Затемнение 2, Могущество 2, Присутствие 5, Тауматургия 3

Пути Тауматургии: Путь Крови 3

Дополнения: Влияние 4, Ресурсы 4, Слуги 4, Статус 6, Престиж в клане 6

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 3

Мораль: Человечность 5

Психозы: Фуга

Сила воли: 8

Тео Белл

Происхождение: Архонты являются первой линией обороны Камарильи во время кризиса и те Сородичи, кто назначаются на эту должность обычно имеют репутацию жестоких и безжалостных вампиров. И среди нынешних архонтов мало кто внушает своим врагам такой страх как Тео Белл, дитя могучего Дона Керро. Служа в качестве архонта, Белл удостаивался личной аудиенции у Внутреннего Круга семь раз, немыслимое достижение в истории секты. Даже военные стаи ведут себя осторожно, когда Белла рядом, и анархи в сотне городов проклинают имя «Кила-Б».

По иронии судьбы этот демон мести происходит из униженных слоев общества и возможно поэтому этот надзиратель Камарильи так хорошо знаком со всяческими раскланиваниями. Он родился в семье рабов на довоенной плантации в зарождающимся штате Миссисипи, и юный Теофилус (как раб он не имел фамилии) работал вместе со своими отцом, матерью и множеством других родственников на хлопковых полях. Работа была тяжелой, а надзиратели жестокими, однако у Теофилуса было счастливое детство, насколько оно может быть счастливым в этих условиях. Его отец, большой и добрый человек, чей смех был похож на далекие раскаты грома, проводил с ним мирные вечера в их небольшой лачуге и предоставлял ему те немногие развлечения, какие мог.

Поэтому для Теофилуса стало тяжелым ударом, когда после того, как ему исполнилось пять, его семью разделили надвое. Около половины его клана, в том числе и отец, остались при прежнем хозяине, а Тео и его остальная семья были проданы на далекую плантацию Белла. Тео был весьма силен для своих лет, и взрослому мужчине пришлось силой отрывать его от ноги отца. По мнению Тео, это был последний раз, когда он плакал и первый, когда рыдал его отец. И это было его последнее воспоминание об отце.

Мать Тео все еще была привлекательной женщиной не смотря на тяжелый труд, а его сестры выросли высокими и крепкими. Это не прошло незамеченным для хозяина Белла, который проводил ночи среди рабов, «накачивая белой кровью» столько родственниц Тео, сколько мог. Разлука с отцом и невозможность помешать насилию над семьей убили что-то в Тео. Он так же вырос сильным и высоким, и был примерно такого же роста и телосложения, как и его отец, но у него не было ни его улыбки, ни его смеха. Мрачный и угрюмый, молодой Тео часто получал плетью от надзирателя, и его пальцы сжимались, когда в своих мечтах он душил хозяина Белла.

Однако у него была еще более сильная мечта, чем убийство, и после того, как его мать умерла от болезни (которой по его мнению ее заразил хозяин) он осуществил ее. Его сестры превратились в послушных рабынь и ему было жаль их, но они только мешали бы ему. «Следуя за пьяной тыквой» Большой Медведицы, Тео ночью сбежал с плантации Белла, убил надсмотрщика, который хотел его остановить, и бежал на север.

Его путь был долгим и опасным, однако он был достаточно изобретателен и даже достаточно силен, чтобы задушить одну из гончих, посланных за ним. Спустя несколько месяцев он очутился в Охио и стал членом Подземки. В течение нескольких следующих лет он делал вылазки на юг и спасал тех рабов, которых считал достойными спасения и вскоре плакаты «живым или мертвым» с его изображением висели по всему Дикси.

Тео так никогда и не нашел своего отца, однако преуспел во многом другом. Однако по мере того, как возрастал его фанатизм, его осторожность падала. В одну из ночей Тео очутился в сосновом лесу. Он был ранен и его едва не схватили после проваленной миссии. Вдали выли собаки, и Тео решил испить из источника, а когда поднял глаза, то увидел скалящегося незнакомца не дальше чем в футе от него. Увидев, что незнакомец был бел и крайне спокоен, Тео в отчаянье бросился на него. К ужасу Тео тот уклонился от его атаки, а затем схватил его хваткой, которая показалась Тео невероятной.

Держа Тео, незнакомец попытался успокоить его. Он не был одним из тех, кто преследовал беглеца. Он не был одним из тех, кто охотился на него и не собирался снова превращать Тео в раба – по крайне мере не в такого, каким он был прежде, добавил он. Незнакомец сказал, что его зовут Дон Керро и что он многие годы наблюдал за действиями Тео. Он впечатлил его как человек и теперь незнакомец собирался превратить его во что-то большее.

Тео почувствовал холодную плоть незнакомца и полузабытые истории старого раба пронзили его мозг. Но их заслонило видение того, как Тео своими руками избивает того, кто мучил его семью. Тео расслабился, Керро улыбнулся, и сделка была заключена. Тео попросил лишь об одном – чтобы ему разрешили вернуться на плантацию Белла.

Тео отверг солнце и обучился дарам своего рода, а так же узнал о его великой жажде. Жажда привела его прямо к поместью Белла. В одну безлунною ночь пробрался в дом хозяина с чувством странного удовлетворения и огромной черной плетью. Он встал перед кроватью, на которой лежал толстый Белл и стал подымать и опускать ее гораздо сильнее, чем мог бы любой смертный, а затем были лишь крики Белла, его выкаченные глаза, стук в голове у Тео, который все нарастал, а затем…

Все стало красным, а затем Тео очнулся и обнаружил, что дом хозяина горит, а он стоит посреди руин, которые когда-то были бараками рабов. Тела людей (некоторые из них были белыми, большинство черными) были разбросанными по земле, их конечности были вывернуты подобно согнутым бурей ивам. Знакомые лица, в том числе и его младший брат и три сестры, были среди покойников. Тео упал на колени, но он бы уже мертв и не мог плакать. Он бежал оттуда и решил, что возьмет фамилию своего бывшего хозяина, чтобы она служила ему напоминанием о том, что не смотря на то, что теперь он обладает властью надзирателя, яром рабов всегда будет жечь его мертвое сердце.

В течение следующих годов и гражданской войны Дон Керро натаскивал свое дитя, обучая Тео Белла

письменности, истории и философии, а также вещам, уникальным для Сородичей. Тео показал себя способным учеником и стал воплощением воина-философа, которого хотел в нем видеть старый идеалист, а так же развивал свои дары Сородича во время миссий, а позже и во время рейдов на пути снабжения Конфедерации, которые он совершал тщетно пытаясь стереть воспоминания об убитой им семье.

После того, как война окончилась, сир и дитя отправились в тур по Европе, в течение которого весь ночной мир предстал перед глазами птенца. Князья и примогены любили надменно шутить насчет «цветного потомства Керро», так как в Камарилье было довольно мало политически активных черных вампиров, и практически никто из них не был рабом из Нового Света. В любом случае Тео был чем-то выдающимся. Гарпии шептались между собой, как бы это пригласить молчаливого Белла на званный вечер, а некоторые даже пытались вовлечь его в противоестественные кровавые любовные отношения («это правда, ну то, что рассказывают о витэ негров?»). Тео в свою очередь вскоре был полностью разочарован декадансом и развращенностью европейских элизиумов, которые столь походили на праздные вечеринки хозяина Белла, он также впитывал культуру и обычаи смертных, которые находились вокруг него. Вскоре они стали близки с Керро как сын и отец, и так как Керро был заинтересован в возвышении секты, Тео был рядом с ним, помогая своему сиру нести тяжелый груз его ответственности.

Двадцатый век был бурным как для смертных, так и для Сородичей. Вернувшись в Америку Тео ужаснулся от того, что Реконструкция провалилась, смертные, о которых он заботился, отдалились от него. В Гарлеме во время эпохи джаза Белл и его смертные родичи оказались в центре вторжения Шабаша, и он часто путешествовал в свои старые пристанища на Юге, пытаясь сделать то немногое, на что он был способен, чтобы остановить наступление Джека Кроу. В пятидесятых Внутренний Круг искал удобную пешку для внедрения в общество смертных и противостояния анархам, и они назначили Керро юстициарием, зная, что Белл станет архонтом. Белл многое

разузнал о политике после своего назначения и многое в ней ему не понравилось, а так же он испытывал немалую симпатию к анархам, однако его чувства не помешали ему исполнять свои обязанности и к девяностым Белл одним из самых уважаемых и устрашающих архонтов в Соединенных Штатах. Когда новый юстициарйи Бруха, Ярослав Пашек, получил свое назначение, Тео также был снова назначен на свою должность даже не смотря на то, что эти два Сородича презирали друг друга.

В эти ночи Тео Белл может оказаться краеугольным камнем осажденной Камарильи. Он путешествовал гораздо больше, чем многие Сородичи, и знает большинство городов в Европе и Соединенных Штатах и даже оборотни иногда оставляют его в покое. В течение многих лет Белл присматривал за всеми членами своей смертной семьи, за которыми мог, наблюдая за ними издалека и иногда помогая им. В результате у него гораздо больше связей в мире под солнцем, чем у большинство сородичей его возраста, и это помогает ему исполнять свои обязанности. Внутренний Круг верит, что знание Тео касательно Нью-Йорка, в особенности Гарлема, будут особенно важны в искоренении Шабаша на Манхеттене.

Внешний вид: Белл высокий, черный и симпатичный и у него броская, хоть и угрожающая, наружность. Шрамы на его спине и плечах, «подарок» от плети надсмотрщика – это единственное, что напоминает о его происхождении раба. Тео обычно носит хорошо выбритые усы (и иногда бороду) и одинаково одевается что в мирное, что в военное время. Бейсболка Янки Нью-Йорка, полицейские зеркальные солнечные очки и дробовик, заряженный «Дыханием дракона» стали отличительными чертами Белла, анархи и Шабаш узнают его по этим приметам и боятся его. Иногда в качестве ироничной шутки над своим не-живым состоянием Белл вдевает пластиковое кольцо «Брис-Райт» себе в нос, в особенности когда находится на военной миссии.

Советы по отыгрышу: Внешне вы стоик, лишенная эмоций авторитетная фигура, вежливый со всеми и ни привязанный ни к кому. Разумеется, это лишь маска, которая скрывает еженощно одолевающую вас

нерешительность. Вы видите, как хозяева Камарильи наблюдают за своими смертными плантациями, обрушивают свои плети на правительства и средства информации, чтобы управлять смертными, и это пробуждает в вас гнев. Однако вы также не сможете смириться с капризной недальновидностью анархов и слишком близко знакомы с Шабашем, чтобы питать какие-то романтические иллюзии касательно его целей. Так же вы не можете стать отшельником, так как это навлечет позор на голову единственного отца, которого вы знали: Становление – вещь непростая, однако Керро избавил вас от вашей беспомощности, и поэтому вы связаны с ним на всю не-жизнь. Поэтому возможно не смотря на ваши силу и возраст вы навсегда останетесь рабом. Вы считаете, что должны быть «хорошим» пока не решите, как вам освободится раз и навсегда.

Клан: Бруха

Сир: Дон Керро

Натура: Бунтарь

Маска: Судья

Поколение: 9

Становление: 1857

Видимый возраст: около 30

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 5, Драка 5, Уклонение 5, Эмпатия 1, Экспрессия 2, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 4

Навыки: Ремесла 1 (механика), Взрывчатка 3, Вождение 3, Этикет 3, Огнестрельное оружие 5 (дробовики), Ближний бой 5, Исполнение 2, Скрытность 5, Выживание 4

Познания: Академические знания 2, Финансы 1, Расследование 4, Правоведенье 3, Лингвистика 2, Оккультизм 3, Политика 3, Наука 1

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 4, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Могущество 4, Присутствие 4

Дополнения: Союзники 5 (смертная семья), Связи 5, Ментор 4, Ресурсы 3, Статус 4.

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Мораль: Человечность 6

Психозы: Берсерк

Сила воли: 10

Федерико ди Падуа, Правая Рука Камарильи

Происхождение: Федерико говорит каждому, кто его спросит, что его жизнь была такой же, как и у остальных. От вершин славы и надежды до бездны страха и боли он держался за свои воззрения и цели, не взирая на превратности судьбы. Теперь Федерико, которого иногда называют Правой Рукой Камарильи, так как он века безупречно служил ей в качестве архонта, и в этом ему нет равных (какой еще Каинит, по крайне мере из тех, кто действует у всех на виду, смог бы удерживать подобную должность в Камарильи так долго?) упорно работает, чтобы ослабить напряжение в башне из слоновой кости Камарильи. Он напоминает Сородичам, которые обладают властью, что когда-то и они были слабыми, и он говорит тем, кто слаб сейчас, что в одну из ночей и они могут

получить огромную силу, и поэтому они не должны отступать перед лицом трудностей.

Федерико родился в Италии и был ветераном-наемником, которого особенно ценили за то, что он умел организовывать пылкую молодежь. В течение многих лет он сражался во всех землях Европы, и в течение этого времени он узнал множество мастеров, видел множество техник, и выучил уроки, которые определил его бессмертное существование на последующие пять веков.

Становление Федерико было жестоким и оно оказывает на него влияние и по сей день, однако не в цикличной манере – он не творит самосуда и не злоупотребляет своей властью. Вместо этого Федерико со своих первых ночей в Камарилье учил собственных подручных не приклонять колени перед тем, кому они служат ради прихоти или ожидания милости. Подобное самоопределение легко ему давалось в те годы, когда его приемный сир, один из основателей Камарильи Джозеф фон Баурен был юстициарием, но не с другими семью юстициариями, под чьим началом он служил.

Федерико всегда оценивает своим пытливым умом события и информацию, которую он собирает или получает. У многих пылких клеветников вызывает удивление то, что он так долго занимает свою должность, не смотря на все перемены. Однако он сохраняет свою должность в основном благодаря сопротивлению манипулированию, и Федерико надеется, что все еще занимает ее лишь благодаря свои заслугам. Однако от его внимание не ускользнуло то, что ему никогда не предлагали должность юстициария. Он убеждает себя, что он слишком ценен на поле боя, и поэтому он никогда даже не спрашивал об этом. В конце концов, Федерико вполне устраивает и текущее положение дел, что ему не нужно принимать никаких тяжелых решений, за исключением тех случаев, когда дело касается не-жизни и смерти других.

В течение веков Федерико стал известен как пылкий приверженец Камарильи. Сперва он считал эту организацию лучшим из доступных решений. И хотя время от времени ему приходится наблюдать противостояние

внутри самой секты, Камарилья все еще оправдывает свое существование и идет по пути, который он считает верным.

Иногда Федерико позволяет себе циничные высказывание, однако это из-за того, что он знает, что Камарилья не идеальна. Особенно его оскорбляет упорное желание организации ничего не видеть. Наилучшее решение можно принять лишь тогда, когда есть вся информация, а Камарилья слишком часто закрывает глаза на серьезные события и ужасные последствия, взять хотя бы существование Патриархов. Федерико принимает во внимание все эти безымянные страхи, когда он творит правосудие во имя секты.

В последние годы Федерико часто появлялся в Соединенных Штатах. Несколько месяцев сложных переговоров пошли прахом после того, как юстициарий Петродон был убит в Чикаго. Теперь юстициарием Носферату стал Кок Робин, и Федерико ожидает только лучшего от этого Сородича. Кок Робин привержен Камарильи, но что еще более важно, он также сражается с добровольной слепотой секты, пытаясь привлечь внимание к уменьшению ее власти на Восточном Побережье Соединенных Штатов.

Тем не менее, Федерико, вне зависимости от того, осознает он сам это или нет, никогда не будет до конца уверен в умении Камарильи обустраивать политику среди Сородичей до тех пор, пока сам не станет юстициарием. По иронии судьбы, даже если ему предложат эту должность, то он откажется, так как знает, что он гораздо ценнее на поле боя. Поэтому этого теста на его верность Камарильи может никогда и не произойти.

Внешний вид: Федерико нисколько не беспокоит его внешность, так во время своих расследований и сбора информации он чаще всего предпочитает передвигаться невидимым. Он так же предпочитает скрывать свой облик еще и потому, что не смотря на то, что ему уже более чем пятьсот лет, его лысое уродливое лицо все еще вызывает у него отвращение. При жизни Федерико был красивым мускулистым человеком с суровой внешностью. Теперь его тело покрывают болячки, которые гнили веками без

остановки, у него длинный крючковатый нос и сутулые плечи, однако его чистые карие глаза светятся умом и страстью, которые не тронуло время.

Советы по отыгрышу: Вы образец ментора. Вы даете советы многим молодым последователям и солдатам. Вы уверенны в себе, но это уверенность у вас из-за того, что вы удачливы и прилежно трудитесь. Вы слишком часто видели, как ветры судьбы меняли свое направление и разрушали личность, и вы знаете, что это так же может произойти и с вами. Вы никогда полностью не полагаетесь на ваш статус в Камарилье, чтобы добиться своих целей, и продолжаете доносить истину до других благодаря вашим проницательности и мудрости.

Клан: Носферату

Сир: Мариенна («усыновлен» Джозефом фон Бауреном)

Натура: Судья

Маска: Архитектор

Поколение: 7

Становление: 1444

Видимый возраст: Сложно определить, иногда выглядит как тридцатилетний

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 5, Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Хитрость 4

Навыки: Стрельба из лука 3, Ближний бой 5, Верховая езда 4, Скрытность 5, Выживание 4

Познания: Академические знания 2, Финансы 2, Расследование 4, Лингвистика 3 (английский, французский, венгерский, русский), Оккультизм 4, Политика 6

Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 4, Стремительность 1, Стойкость 2, Затемнение 6, Могущество 5

Дополнения: Связи 4, Ментор 4, Ресурсы 4, Статус 4

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 4

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 6

Литрак, присоединившийся независимый

Происхождение: Сэм Мэйберри родился в Нью-Джерси, в районе для всех американских семей. Он получил типичное для среднестатистического жителя пригорода воспитание, ходил в Рутгерс и даже в медицинскую школу. Сэм понял, что из-за дрожи в руках его мечта стать хирургом никогда не сбудется. Тогда он решил изучать патологии, где нервная дрожь не имела большого значения. Сэм был легким на подъем юношей, и то, что вокруг него постоянно находились трупы никогда не беспокоило его. По крайне мере они никогда не осуждали его и не сомневались в его трясущихся руках.

Сэм стал коронером и был весьма заинтересован в том, чтобы использовать свой медицинский опыт для того, чтобы раскрывать преступления. Он женился на своей возлюбленной, с которой встречался со старшей школы и она родила ему двух дочерей-близняшек. Однако его мечты о тихой и спокойной жизни закончились с началом Второй Мировой. Сэм пошел на военную службу и очутился на европейской фронте уже ближе к концу войны. Он был одним из первых американских солдат, которые вошли в

Аушвиц, и увиденные там ужасы навсегда изменили его. Учиненные там зверства уничтожили его веру в доброту человечества. Когда его служба окончилась, Сэм вернулся домой к любимой и своей семье и попытался забыть о том, что ему довелось испытать.

Однако нормальная жизнь продолжалась чуть больше года. Серия особенно странных убийств бросила вызов его опыту и напомнили о войне. Ужасно искалеченные и обескровленные тела стали появляться повсюду, иногда по несколько сразу. На некоторых телах были просто нереальные травмы, например грудная клетка одной женщины выглядела так, как будто она сама выскочила из ее груди. Детективы, которые вели следствие, верили, что это просто была работа сумасшедшего. Сэм пытался убедить полицию, что здесь что-то не так, но они решили просто все эту замять. В конце концов он обратился в прессу. Когда он вернулся домой, то обнаружил, что его жена и дочери так же стали жертвами.

Позже этой же ночью, бродя в пьяном оцепенении, Сэм узнал, насколько сверхъестественными в действительности были эти убийства. Джордж Фредерик, работавший на Камарилью Самеди находился в городе и следил за деятельностью Шабаша. Заинтересованность Сэма в убийствах привлекла внимание как Фредерика, так и Шабаша. Фредерик видел, как Шабаш убил семью Сэма, и он знал, что он также доберется и до Сэма. Фредерик спас Сэма от кошмарной смерти и обрек его на еще более ужасное существование.

Сэм воспринял все это с болезненным очарованием, что оставило след в его душе, которой не исчез и в эти ночи. Он решил воспользоваться всеми своими знаниями и опытом для чего-либо позитивного, и теперь он мог изучать смерть такими способами, о которых раньше он и не мог мечтать. Фредерик оказался великолепным учителем и ментором. После окончания гротескного обучения у своего сира Сэм взял себе имя Литрак, в честь чудища из одной истории, которую он слышал в детстве, чтобы обозначить этим свое новое существование.

У Фредерика был долг перед кланом Носферату и в особенности перед юстициарием Петродоном. Он вынашивал свои политические амбиции в течение веков и попросил Фредерика натренировать для него смертоносное и бесшумное орудие возмездия, и Литрак стал этим оружием.

Литрак доказал свою ценность, приведя нескольких ключевых членов Шабаша к их Окончательной Смерти. Он не получал удовольствия от убийств, но он видел в Шабаше мерзость и оскорбление той человечности, что все еще оставалось в нем. Он лишь делал свою работу, выполняя приказы своего нового начальства, Камарильи и Кока Робина. Его работа сродни работе коронера – она неприятна, но помогает сделать мир лучше. Литрак все еще любит многие вещи, которые нравились ему при жизни. Например, он любит проводить время восстанавливая машины 50-х годов, и это его хобби.

Робин отблагодарил Литрака за его службу, сделав его одним из своих архонтов. Литрак оправдал его ожидания, и Робин никогда не сожалел о своем решении.

Внешний вид: Литрак выглядит как развернутая мумия, его сухая, тонкая кожа цвета пергамента обтягивает его кости. Когда он быстро движется, от него отваливаются большие куски кожи, оставляя след, который он тем не менее внимательно подчищает. Пряди каштановых волос все еще кое-где видны на его голове. У него нет губ и на его пальцах почти не осталось кожи, из-за чего у него зловещий вид. Однако его светлые голубые глаза все еще остаются чистыми и живыми. Обычно он носит темный костюм, черное пальто и шляпу, которые помогают ему скрывать его внешний вид.

Советы по отыгрышу: Вы абсолютно дотошны. Любой приказ юстициария Робина – это работа, которую нужно сделать, и сделать правильно. В присутствие посторонних относитесь к своей работе отрешенно и с научным подходом. Постоянно вглядывайтесь в тени и будьте готовы действовать, когда это необходимо. Вы далеки от «романтической» идеи о существовании в качестве вампира и не отрицаете тот факт, что вы чудовище. Вы

считаете, что это изменение лучше помогает понять, чем и главное кем вы стали. Ваши близкие знакомые без сомнения подтвердят, что вы прямолинейны и веселы, однако у вас мрачное чувство юмора.

Клан: Самеди

Сир: Джордж Фредерик

Натура: Одиночка

Маска: Брюзга

Поколение: 9

Становление: 1950

Видимый возраст: неопределим

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 1, Лидерство 1, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 1, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 1

Познания: Академические знания 2, Бюрократия 2, Знание Камарильи 4, Компьютер 1, Экспертное Познание: Криминалистика 2, Экспертное Познание: Токсикология 4, Расследование 4, Правоведенье 1, Медицина 4, Оккультизм 1, Политика 2, Знание Шабаша 2, Наука 3

Дисциплины: Стремительность 1, Стойкость 2, Затемнение 4, Танатозис 3

Дополнения: Связи 3 (клан Носферату), Ментор 3, Ресурсы 2, Статус 4

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 7

Видаль Жарбо, лис Мадам Гил

Происхождение: Очаровательный, учтивый, с хорошим чувством юмора, всегда готовый подобрать нужное слово, сексуальный, искренний, немного лукавый, но не злобный – обычно Сородичи используют подобные термины, чтобы описать Видаля Жарбо, Тореадора-архонта Мадам Гил. Подобные похвалы вполне заслуженны, так как Видаль является наиболее способным и доверенным «артистом» Камарильи. Одинаково умелый в актерском деле и ораторстве, могущий вести разговоры на самые различные темы, мастер загадок, обладающий острым умом и творческим мышлением, это Тореадор-архонт счастлив, когда играет в «игру». Благодаря своим способностям он является идеальным дополнением к Мадам Гил, которая иначе окружила бы себя злобными приспешниками. К несчастью, Мадам Гил стала чем-то вроде бремя для Видаля.

Видаль жил в Париже восемнадцатого века и был ничем особо не выдающимся человеком. Однако уже в то время его таланты подлеца впечатляли. Рожденный в семье среднего класса, Видаль использовал свои очарование и грацию, чтобы добывать деньги у французских аристократов. Он идеально играл в социальные игры и обманул многих, выдавая себя за значительного человека. Он принимал гостей в якобы своей летней вилле в то время как ее владельцы также находились в Париже, ухаживал сразу за несколькими женщинами и умело «курсировал» между своими любовницами, а так же часто использовал трюк с «испанским заключенным», чтобы прокормиться. Смертные купились на уловки Видаля, однако Тореадоров

Парижа было не так-то просто провести. Они позволяли ему оттачивать свои навыки, так как он был весьма хорош и развлекал их. Ненадолго среди Каинитов даже стало модно принимать участие в играх Видаля, изображая из себя недоумков или же свидетелей. Когда Видаль добивался успеха, Тореадоры поднимали планку, устраивая ему новые социальные затруднения. Видаль всегда выдерживал их испытания и за его умения они прокляли его Становлением.

После того, как Видаль получил Становление, он стал скучным для Тореадоров и они заявили, что он утратил что-то особенное. Публично Видаль отрицал это, однако он чувствовал, что его творческая искра умерла вместе с его сердцем. Отчаявшись возродить свою страсть к… не-жизни, он решил поучаствовать в новых играх, где ставки были выше. Более высокие ставки означали большую опасность, а большая опасность означала более серьезные испытания. Выигрывая Видаль мог лгать себе и говорить, что ничего не изменилось, однако после двух веков попыток он так и не нашел испытания, которое могло его увлечь так же, как и в смертные дни.

Решив исследовать новый мир и опробовать новые возможности, чтобы улучшить свои навыки, Видаль оставил Париж и отправился в путешествие по Европе, и как раз вовремя. Французская революция пронеслась по Франции вскоре после того, как Видаль отбыл из нее и уничтожила множество Сородичей, которые его знали. В течение века Видаль надувал элиту общества. От колониальных Ливана и Египта до лондонского двора королевы Анны Видаль примерил множество личин и ролей. Он заявлял о своем членстве в каждом из кланов и проявлял свойственные ему навыки. Он был археолог, который разыскивал средства для путешествия в Египет, исследователем, который отправился в экспедицию на Амазонке, ассистентом Фрейда, ребенком Линберга и любым, кем хотел стать. К несчастью его удаче пришел конец. Сам того не зная, Видаль привлек внимание юстициария Монтекалма, который потратил почти десять лет чтобы изловить этого талантливого и таинственного жулика. Не желая, чтобы его таланты пропадали зря, юстициарий взял Видаля под свое крыло после того, как

нашел его, и стал использовать Видаля для особых заданий. Видаль стал доверенным лицом Монтекалма. Лишь сам юстициарий, его архонты и Внутренний Круг знали о Видале.

Недавно его срок окончился и Монтекалм покинул свою должность юстициария из-за одной ссоры. Внутренний Круг назначил Видаля архонтом (неожиданное назначение, так как юстициарии обычно сами выбирают себе помощников) и приписал его к юстициарию Тореадоров Гил. Официально Видаль является посредником и дипломатом для нетерпеливой и противоречивой Мадам Гил. Однако во Внутреннем Круге кое-кто стал сомневаться в надежности этого юстициария и тайно решил использовать Видаля как шпиона. Видаль о многом подозревает и имеет собственные догадки касательно Мадам Гил. Она заявляет, что до революции являлась французской аристократкой, однако Видаль знает, что это не так, так как он сам получил Становление примерно в то время. Однако подобная должность непоколебима, к тому же Гил является весьма скользким оппонентом. Она никому не доверяет и мало чему позволяет просочиться. Однако Видаль надеется, что эта игра и является тем испытанием, которое он так отчаянно искал.

Внешний вид: Видаль держит нос по ветру. Он является хорошо одетым и опрятным индивидуумом и носит лишь лучшую одежду: костюмы из Парижа, золотые запонки из Монако, свитеры из Лондона, немецкие галстуки, итальянские брюки, туфли и золотые швейцарские часы. Его телосложение говорит о хорошо натренированном теле, но он держит себя как джентльмен. Он постоянно улыбается и носит с собой розу, чтобы обезоруживать этим подозрительных личностей. А для тех, на кого это все же не действует, у него есть меч-трость.

Советы по отыгрышу: Вы хорошо играете свою роль. У вас приятная улыбка и в ней нет ни намека на злобность, но вам потребовались десятилетия практики, чтобы скрывать свою хищническую натуру. Вы даже говорите так, что лучшие драматурги мира могут записывать ваши диалоги. Слова подобны шелку на вашем серебряном языке и вы никогда не ведете себя грубо по отношению к другим.

В беседе вы умеете заставить собеседника почувствовать себя равным по отношению к вам, что часто позволяет вам побеждать. Однако не смотря на вашу прилизанную внешность вы игрок. Вы всегда можете воспользоваться ситуацией и обратить ее себе на пользу. Джентльмен и плут, вот кем вы являетесь.

Клан: Тореадор

Сир: Баронесса Маргарет д’Хаутмонт

Натура: Щеголь

Маска: Бон Вивант

Поколение: 7

Становление: 1768

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Дипломатия 5, Уклонение 4, Эмпатия 4, Изящество 4, Умение торговаться 4, Допрос 3, Запугивание 3, Интриги 4, Маскарад 2, Мимикрия 4, Поиск 2, Знание улиц 2, Стиль 4, Хитрость 4

Навыки: Маскировка 4, Вождение 3, Этикет 5, Огнестрельное оружие 4, Чтение по губам 2, Ближний бой 4 (меч-трость), Ловкость рук 4, Скрытность 3

Познания: Академические знания 2, Бюрократия 5, Знание Камарильи 3, Компьютер 2, Финансы 2, История 2, Расследование 2, Правоведенье 3, Лингвистика 5, Медицина 1, Оккультизм 3, Политика 3, Знание Шабаша 2

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 3, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 2, Присутствие 5

Дополнения: Связи 5, Стадо 4, Ресурсы 3, Слуги 1, Статус 3.

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Храбрость 5

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 8

Ильяна Равидович, свидетельница бедствий

Происхождение: Честно говоря, Ильяна Равидович не знает, почему ее назначили архонтом. Однако ничто не может избежать ее внимания, поэтому без сомнения вскоре она узнает об этом. Таланты Ильяны могут спасти ее, но похоже они также являются ее проклятьем, и она подозревает, что именно из-за них она до сих пор находится в России. Загадочные события в этой стране десятилетиями раздразнивали и ставили в тупик Камарилью. Ильяна, бывший чемпион по шахматам с блестящим умом и способностью взламывать самые сложные коды наконец-то смогла проникнуть через туман, напущенный Бабой Ягой и понять планы сумасшедшего геоманта Зелиоса.

Детство Ильяны, которое она провела в Белграде, было занято играми в шахматы и состязаниями. Ее отец был разочарованным любителем и часто говорил о том, что хотел бы иметь сына вместо дочери, однако был весьма обрадован, когда обнаружил у своей дочери потрясающие склонности к этой игре. Как и многие дети-гении, Ильяна заскучала от своего совершенства и когда она не получила от родителей разрешения оставить игру Ильяна взбунтовалась, а затем судьба свела ее с Гаврило Принципом незадолго до начала Первой Мировой.

Она не смогла понять всей глубины амбиций этого студента, однако она действовала в качестве его сообщника как раз тогда, когда Принцип убил в Сараево герцога Франца Фердинанда и этим начал Первую Мировую войну. Однако проведя столько лет под покровительством родителей, Ильяна и после этого продолжала наивно верить чужим словам и затем она вступила в ряды тех, кто поддерживал русскую революцию и после ее окончания она получила советское гражданство. Наконец-то устроившись после нескольких лет ненастий, Ильяна снова вернулась к своим шахматам, и когда другие узнали о ее выдающихся способностях, то ее попросили учить молодых людей этой игре.

Это назначение положило начало серии событий, которые привлеки внимание амбициозного Вентру из Москвы. То, что она тренировала чемпионов для юниорских состязаний привело ее в шифровальную службу советских военных, а за этим последовало и ее Становление. У ее сира Вентру были копии переговоров ее соперника с кланом Бруха, которые как она надеялась могли его компрометировать, однако они были столь искусно закодированы, что ей казалось, будто их почти невозможно расшифровать.

Ильяна сперва была гулем и смогла взломать код всего за несколько недель, и это так обрадовало ее домитора, что она дала ей Становление. С этого самого времени Ильяна хорошо служила клану Вентру и наградой для нее стало назначение архонтом. Она приняла это назначение так как была хороша в позиционных битвах и она верила, что способна выполнить свою работу и получить еще большую награду.

Однако весь ее энтузиазм по поводу службы архонтом пошел на убыль, когда она осознала всю серьезность ситуации с Бабой Ягой. Она думала, что будет иметь дело лишь с обычным старейшиной, у которой широкое влияние, а столкнулась с настоящей богиней, и вскоре тренированные глаза Ильяны стали повсюду замечать следы деятельности Ведьмы. Осознание этого, а так же тот факт, что множество замков в Восточной Европе были выстроены вдоль магической леи, о многом поведали

Ильяне. Это была не просто мелкая шахматная партия из ходов и контрходов. Это были ходы в Джихаде на глобальном уровне. Ильяна обнаружила, что древний Носферату по имени Зелиос создал геомантическую сеть возможно для того, чтобы поймать в ловушку Бабу Ягу. Последним фрагментом мозаики стала геомантическая глифа, которая в 1998 году привела ее к разрушающемуся русскому замку, который 20 лет назад был переоборудован для хранения ракет. После падения коммунистического режима в России начался хаос и никто из правительства так и не вспомнил об этом хранилище и его смертоносном содержании. И по это ночь Ильяна внимательно наблюдает за этими ракетами и думает о том, кто бы мог использовать их и какую роль они сыграют в Джихаде Бабы Яги.

Внешний вид: У Ильяны смуглое лицо и она могла бы казаться милой, если бы не была столь сосредоточена и консервативна. Ее длинные черные волосы обычно стянуты в хвостик, а в ее одежде нет никакого намека на стиль. Возможно в ее жилах есть афганская кровь, хотя она и отрицает это. У нее вялый взгляд, медленные движения и она абсолютно не делает никаких жестов, когда разговаривает, а ее глаза напоминают колибри – они постоянно бегают туда-сюда, нигде надолго не фокусируясь.

Советы по отыгрышу: Вы постоянно себя контролируете, и это ваша отличительная черта. Вы знаете, что подобного нельзя сказать ни о ком, кто находится вокруг вас, но вы уверенно отказываетесь потворствовать кому-либо. Вы сами себе на уме. К счастью, обычно у вас не занимает много времени, чтобы увидеть все. У вас острый и быстрый разум и вы можете вести сразу несколько разговоров одновременно. Вы прежде всего доверяете своим инстинктам, однако вы не упрямы и способны поменять свое мнение, если появиться новая информация. Те, кто имеют с вами дело чувствуют, что вы буквально видите сквозь них. Часто это так и бывает. Однако не смотря на ваш уверенный вид вы боитесь, не только за свою не-жизнь, но и за весь мир, так как Ведьма не спит. [Уже спит, и притом вечным сном, спасибо Никтуку – **прим. переводчика**]

Клан: Вентру

Натура: Педагог

Маска: Интриган

Поколение: 10

Становление: 1931

Видимый возраст: около 35

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 4, Эмпатия 2, Талант Хобби: Шахматы 5, Инструктаж 2, Изящество 4, Хитрость 2

Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Чтение по губам 3, Исполнение 3, Безопасность 2, Скрытность 3

Познания: Академические знания 3, Знание местности 3 (Восточная Европа, Россия), Компьютер 3, Криптография 5, Загадки 3, Правоведенье 4, Оккультизм 3, Политика 2, Исследования 4

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Стойкость 1, Могущество 1, Присутствие 1

Дополнения: Связи 3, Ресурсы 3, Слуги 1, Статус 4.

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 6

Достойные упоминания князья и примогены

Анна Боусли, королева Лондона

Происхождение: Леди Анна Боусли, королева (князь) Лондона еще в раннем возрасте узнала у своего отца, что для того, чтобы что-то взять у судьбы, ее требуется взять за глотку. Ее отец упустил свой шанс взять судьбу за глотку когда умер Оливер Кромвель, однако спустя столетие уже сама она могла влиять на парламент.

Отец Анны, один из самых знаменитых людей в Уорвикшире семнадцатого века, благодаря чему она не просто получила хорошее место в обществе, но и что гораздо важнее, удачно женилась. Разумеется о чувствах в таком союзе не могло быть и речи, однако муж Анны получил жену из хорошей семьи, а она получила доступ к более широким связям и большему богатству.

После смерти мужа Анна сошлась с группой аристократов, которая мечтала о том же, о чем мечтал ее отец. Однако вместо того, что бы найти кого-то, кто был достаточно силен, чтобы стать королем и удержаться на троне (например такого человека как Кромвель), эта группа искала всего лишь короля, который смог бы взять под контроль Парламент. Работа Анны была критична для исполнения этого плана, и время, проведенное с парламентария, положило начало ее долгих отношений с этим институтом.

В 1688 году жизнь Анны коренным образом изменилась. План ее группы оказался успешен, когда Вильгельм Оранский вторгся в Англию, захватил трон и женился на дочери короля, чтобы его наследник имел неоспоримое священное право на трон, однако толчок ко всему этому дал другой великий «делатель королей», Вентру Валериус. Он играл роль аристократа в тайной группе Анны и был весьма впечатлен ей. Он дал ей Становление и представил ее князю Лондона, могущественному Митре.

После того, как она доказала свою полезность Митре благодаря нескольким незначительным маневрам, Анна получило значительное влияние на Парламент. Она оказывала благотворное влияние на него почти два

столетия, пока не начался хаос Великой Войны. Затем Парламент стал всем, в чем нуждались Вентру. В течение многих лет клан делал ставку на монархию, но возвышение среднего класса и случайные потери дали преимущество политическим врагам английских Вентру, Тремерам. И это заставило изменить их тактику. Анна превратила Парламент в правящую силу в Англии, что нанесло серьезный удар Тремерам, и в последствие это позволило ей стать князем и объявить остров Скептеред своими владениями.

Годы между Мировыми войнами принесли много опасностей и мало выгоды. Вентру продолжали удерживать свою лидирующую позицию, но не усилили ее. Когда же во время Второй Мировой немецкие бомбы начали падать на Лондон, Анна получила возможность, которой тут же воспользовалась. В одну из ночей в убежище Митры угодило несколько бомб и Старец был тяжело ранен. Анна была среди тех верных Вентру, которые в одну из ночей сорок первого года извлекли Митру из-под руин его разрушенного убежища и после того как князь, находящийся в глубоком торпоре, был надежно спрятан, Анна провозгласила себя королевой Лондона.

Она взяла себе титул королевы, потому что ей не нравился мужской термин «князь», хотя множество других князей-женщин по всему миру принимали этот титул Сородичей. У нее были двоякие причины так поступить. Во-первых, она приближалась к своим тремстам годам, что давало ей глубокое понимание монархии и ее обычаев не смотря на то, что сама она опиралась на Парламент. К тому же, что еще более важно, она считала, что подобное некоторые могут посчитать проявлением слабости. Это будет напоминать Сородичам, что она женщина, и не смотря на изменения, которые она привнесла в Англию в 1918 году. Когда женщины получили право голоса, многие Сородичи, старые и молодые, считали женщин вампирами второго сорта.

Но любому, кто говорил ей это открыто в лицо, любит дать ясно понять: Митра мертв, а она королева, и кто теперь слабак?

Анна не делала подобных наглых заявлений до последнего времени, когда слухи об Окончательной Смерти Митры стали повсеместны. В течение многих лет никому, кроме лондонской элиты Вентру не была известна судьба Митры. Некоторые думали, что он погиб еще в сорок первом году. Другие, кого коварный князь проводил слишком часто, в особенности Тремеры, настаивали на том, что он лишь прикидывается мертвым и инсценировал свою смерть, чтобы они раскрыли перед ним свои планы.

Несколько лет назад позиция королевы Анны была весьма нестабильна. Не смотря на десятилетия номинального правления Лондоном, Анна не могла решительно разобраться с проблемой Тремеров. Поэтому в конце концов через своих агентов Анна сделала так, чтобы всем Сородичам стало известно об Окончательной Смерти Митры. Тремеры сделали то, что они откладывали 50 лет, и действовали быстро, веря, что контроль Анны был крайне неустойчив.

Но Анна уже достаточно поднаторела в политике и кознях Сородичей, и Тремеры угодили прямо в ее ловушку. Впервые Анна не стала полагаться на свои знания о правительстве смертных, чтобы возвысится. Ее планы, ловушки и контратаки были совершены исключительно под покровом Маскарада, который при немалой помощи Камарильи был усилен в течение нескольких последних лет, хотя многие годы до этого он находился на грани из-за вульгарного манипулирования Сородичами английскими политиками.

Теперь Анна является королевой Лондона, бесспорным князем этого города. Лишь сама Анна знает, какие ходы она собирается предпринять в дальнейшем.

Внешний вид: Анна довольно низкая женщина, однако от ее фигуры ростом в пять футов и два дюйма исходит небывалая энергичность. Она все еще носит костюмы восьмидесятых, однако она действует как могущественная женщина девяностых на пике своей карьеры, и хоть она и контролирует свои действия, также Анна проявляет и свои сильные эмоции.

Советы по отыгрышу: Ваша власть основывается на безопасности как никогда, поэтому вам не стоит проявлять свой контроль столь явно, как когда-то, однако в вашей природе быть демонстративной. Вы не колеблясь прервете человека на середине предложения, если вам не нравится то, что он говорит или же если вам просто скучно. Разумеется, вы не ведете себя так в отношение тех, кто выше вас по статусу, однако эта группа уменьшилась в последние годы, когда вы смогли лучше взять под контроль ваш Лондон. Однако не смотря на это проявление силы, беспокойство насчет вашей позиции не выходит у вас из головы. Вы знаете, что не обладаете персональной силой Митры и хорошо организованная попытка свергнуть вас может быть успешна. Поэтому вы наблюдаете за своими владениями подобно соколу…

Клан: Вентру

Сир: Валериус

Натура: Директор

Маска: Мастер выживания

Поколение: 6

Становление: 1688

Видимый возраст: около 50

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 7, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 3, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 6, Драка 3, Уклонение 6, Эмпатия 4, Изящество 3, Запугивание 4, Лидерство 6, Маскарад 5, Стиль 2, Хитрость 7

Навыки: Вождение 3, Этикет 5, Медитация 2, Ближний бой 2, Исполнение 4, Скрытность 4

Познания: Академические знания 3, Знание местности 7 (Лондон), Бюрократия 6, Городские тайны 5 (Лондон), Финансы 5, Расследование 4, Правоведенье 6, Лингвистика 4 (множество языков), Оккультизм 3, Политика 7

Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 6, Стойкость 4, Присутствие 7

Дополнения: Союзники 5, Связи 5, Стадо 5, Влияние 5, Ресурсы 5, Слуги 5, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 9

Тара, князь Сан-Диего

Происхождение: Поселенцы на западном пограничье путешествовали группами и умирали толпами, и, не смотря на их храбрость и упорство, необразованная и бедная семья Тары присоединилась к другим несчастным в глуби техасских пустошей, один за одним. Неспособная сражаться с холерой, голодом, политической нестабильностью и нападениями бандитов, Тара похоронила детей, мужа и надежду в песках пустыни.

Возможно сиром Тары двигала жалость, возможно его покорила страсть, с которой она поносила свое несчастное существование. Так или иначе, она получила Становление от Бруха-революционера на границе Техаса и ее стали тренировать для того, чтобы сражаться с «несправедливостью». Однако стычки на границах не были интересны Таре, и она повала с сиром, решив создать свою собственную семью, которая не станет жертвой опасностей пограничья.

Окружив себя небольшой группой птенцов, Тара основала небольшой домен в Техасе недалеко от места, которое теперь известно как Эль-Пасо и она сражалась за безопасность своего убежища, которой у нее никогда не было при жизни. Когда началась гражданская война, она и ее выводок яростно защищали свою территорию, но многие дети покинули ее – Тара не была заинтересована в том, чтобы принимать чью-то сторону, но молодые Бруха испытывали жгучую нужду поучаствовать в войне или же увидеть свои семьи на стороне победивших. Тара не смогла убедить их остаться и снова была вынуждена наблюдать за тем, как ее семья медленно разваливается.

Не имея стабильной семьи, Тара стала утрачивать контроль над своими владениями. После окончания гражданской войны начался экономический спад. Не смотря на то, что Тара научилась использовать свои индивидуальность и обаяние, она не смогла адаптироваться к изменяющимся условиям и ее города и убежища опустели, как если бы из них все выдуло пустынным ветром. Спустя десять лет после войны Тара потеряла большую часть своих денег и своего имущества и была вынуждена отправиться в Даллас в поисках лучшей доли.

Даллас не был милостив к Таре: примогены города сочли ее слишком молодой, чтобы занять какую-либо должность, однако потенциально опасной (из-за ее могущественной крови), чтобы установить за ней наблюдение. Под их присмотром она была вынуждена улучшать свои финансовые навыки тайно проводя операции, чтобы содержать себя. Ее лидерские способности все возрастали, и она решила испытать свою удачу, чтобы увеличить свое небольшое влияние в городской политике.

Американское Восстание Анархов было как раз тем, что было нужно Таре. Она собрала свой революционный выводок времен гражданской войны и направилась на запад, в Сан-Диего. Посреди революционного хаоса она и ее дети предоставили столь необходимые поддержку и боевой опыт анархам. Бывший дон Сан-Диего уже был убит к тому времени, когда она прибыла в город. Имея мало кого в оппозиции и группу лояльных и опытных бойцов на

своей стороне, Таре было весьма просто объявить Сан-Диего своим доменом. У временного совета анархов не было времени или ресурсов, чтобы оспорить ее притязания на эту землю, а так же им была нужна поддержка ее боевой группы. Тара стала бароном Сан-Диего.

В течение нескольких десятилетий Тара издали «правила» Сан-Диего. Ее познания касательно финансов, политики и заключения сделок были достаточно хорошо отточены, а ее боевые навыки можно было сравнить с таковыми у ветеранов. Размещение лояльных агентов в городской полиции и финансирование проектов правительства позволили Таре направлять город по тому пути, которого она желала. Большинство анархов повиновалось правилам Тары, так как она не просила от них слишком многого. До тех пор, пока ничто не угрожало росту Сан-Диего и ее контролю, Тара позволяла городу и его Сородичам делать то, что они хотят.

К середине девяностых Сан-Диего из небольшого сонного городка разросся в процветающий город на западном побережье, где так же присутствовали военные, находились знаменитые зоопарки и парки, торговые дома и международные выставки. Подобно драгоценности, находящейся на окраине Соединенных Штатов, Сан-Диего виделся многим Сородичам, которые хотели увеличить свои престиж и влияние, заманчивой целью. Точно рассчитанный удар, нанесенный анархами-соперниками уничтожил часть последователей Тары и городских ресурсов, заставив ее отступить в Оушенсайд, который находился в часе езды от города. Оттуда она наблюдала, как анархи устанавливали новые «баронства» в попытках резко повысить свой статус.

Тара уже научилась оставлять врагов самих по себе, чтобы они изматывали себя в боях друг с другом и она ждала неминуемых кровавых схваток за власть в Сан-Диего. Разумеется, ни один из них не был достаточно хорош, чтобы в одиночку владеть городом. Успехи мелких правителей были временными, их вытесняли либо анархи, либо их «наследники». Когда наиболее сильные и опасные Сородичи потерпели неудачу, Тара воспользовалась своими гулями и опытом, чтобы захватить власть в

утомленном городе. Многие Сородичи устали от постоянных беспорядков и схваток и общее мнение было на стороне такой мирной организации как Камарилья и Тара в конце концов объявила себя князем города. С молчаливого одобрения Камарильи (и после визита Федерико ди Падуа) она принялась вычищать остатки оппозиции и назначать сторонников своей власти.

Та поспешность, с которой Тара объявила Сан-Диего владениями Камарильи удивила одних анархов и разозлила других, однако так или иначе она быстро укрепила свое положение. Однако песок просачивается даже сквозь самую крепкую хватку: вскоре после своего восхождения Тара обнаружила, что многие ее контакты в подпольном мире и на таможне были скомпрометированы. Ключевые смертные внезапно узнали о своих хозяевах-вампирах, полиция и банды стали противостоять контролю со стороны вампиров, организовав ряд тайных убийств. Тара сперва во всем обвиняла анархов, однако вскоре поняла, что неорганизованные городские неонаты не смогли бы провернуть подобное. Из слухов и историй, которые рассказывали напуганные Носферату и Каитиффы, она поняла, что ее город подвергся угрозе со стороны восточных катаян. Таре, которая могла привлекать людей на свою сторону благодаря своему могучему лидерству, компетентной в воинском деле, интригах и политике еще предстоит овладеть всеми тонкостями шпионажа и диверсий, а пока ее владения снова медленно разваливаются, так как враги подтачивают их основание.

Внешний вид: Тара – обычно выглядящая женщина среднего роста (5 футов и 6 дюймов). У нее аккуратно уложенные и немного кудрявые светлые волосы и глубокие голубые глаза, ее взгляд завораживает. Она не является привлекательной в общепринятом смысле, однако сила ее личности поражает.

Советы по отыгрышу: Вы знаете, как работают люди, и используете эти знания, чтобы укрепить свою должность в качестве князя Сан-Диего. Люди, которые работают с вами, находят вас заботливой, вдумчивой и сообразительной, а ваши оппоненты вскоре понимают, как же много людей работают с вами. Вы возвысились благодаря своим

умениям, и Сан-Диего – ваше дитя. Благодаря вашим заботе и влиянию вы помогаете процветанию города. Вы не позволите еще одному несчастью случиться с вашей семьей – вы будете контролировать все переменные и убедитесь в том, что Сан-Диего будет расти и процветать, вне зависимости от нападок анархов, Шабаша или катаян.

Клан: Бруха

Сир: Джастин Дэвис

Натура: Директор

Маска: Опекун

Поколение: 9

Становление: 1882

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 3, Скрытность 3

Познания: Академические знания 1, Финансы 2, Правоведенье 2, Лингвистика 1 (испанский), Политика 3

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 4, Затемнение 2, Могущество 3, Присутствие 4, Тауматургия 1

Пути Тауматургии: Путь Крови 1

Дополнения: Союзники 3, Связи 4, Стадо 3, Влияние 3, Ресурсы 3, Слуги 4, Статус 4.

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Храбрость 4

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 4

Карлак, князь-узурпатор Праги

Происхождение: В свои смертные дни Карлак был третьим сыном богемского графа. Зная, что он не унаследует титул и будучи не заинтересованным жизнью в церкви, Карлак вопреки желанию своего отца поступил в Карлов Университет чтобы изучать историю, философию и науку. Его бы насильно вернули назад к отцу прежде, чем он окончил университет, если бы он не встретил Дмитру Ильянову, украинскую аристократку, которая опекала университет.

Дмитра видела в Карлаке потенциал. Она часто приглашала его и других студентов в свое имение, чтобы они могли встретиться с иностранными гостями и поучаствовать в ночных философских дебатах. Карлак часто возвращался в свои скромные апартаменты лишь тогда, когда солнце уже появлялось на горизонте, однако его энтузиазм никогда не иссякал. Эти встречи отточили его интеллект и повысили успеваемость в университете, даже не смотря на то, что после дебатов на него накатывало странное изнеможение.

Вскоре после окончания университета Дмитра пригласила Карлака и других студентов с его курса на специальный праздник. Она сказала, что кульминацией вечера будут дебаты касательно добра и зла. Так же она сказала, что тот, кто будет отстаивать свою позицию наиболее красноречиво, будет щедро вознагражден. Всю ночь они вели яростные дебаты и обсуждали спорные вопросы, подстрекаемые Дмитрой.

Когда дебаты окончились, Дмитра объявила что благодаря своей сообразительности, четким аргументам и его четкой убежденность в моральном абсолютизме победил Карлак. Его «наградой» стало Становление, а его сокурсники стали его первой пищей.

По правде говоря, Дмитра и предполагала, что победит Карлак и не собиралась использовать остальных. Сперва она дала ему время приспособиться к его новому состоянию, а затем взяла его с собой в тур по Европе, представляя его различным старейшинам Бруха и посвящая Карлака в их пути. Она научила его теперь думать лишь за себя. Инструктора, семья, церковь и король больше не управляли им. Теперь раз и навсегда он мог обращать внимание лишь на свои интеллект, жажду знаний и кровь. Так же он должен был отчитываться перед Дмитрой, которая требовала, чтобы он оттачивал свой разум, и без конца набирался опыта и знаний. В одну из ночей она могла взять его на дебаты Бруха касательно Бога, а в другую они могли охотиться на смертных и выпивать их досуха. Дмитра воспринимала не-жизнь в качестве какого-то эпического приключения.

После десяти коротких лет Дмитра начала преследовать другого юношу и ее встречи с Карлаком стали происходить уже не через несколько ночей, а через несколько недель или даже месяцев. Карлак провел несколько десятилетий в Праге, следую собственным путем между посещениями своего сира, которые становились все реже.

В девятнадцатом веке он посетил Америку, но местные Бруха были чересчур грубые и необразованные на его вкус. Он вернулся обратно за несколько лет до русской революции и создания Совета Бруха. Он помогал революции, однако затем заметил, что Совет был столь же высокомерен, как и цари. Он опять отправился в путь, снова разочаровавшись в Бруха. Во время своей короткой остановки в Праге он получил письмо от Дмитры, которая приглашала его на великий конклав. Она призналась, что скучала по их беседам и жаждала его компании. На конклаве Дмитра была назначена юстициарием и ей в обязанность было поставлено наблюдать за беспорядками

в Европе. Он попросила Карлака служить ей в качестве одного из архонтов.

Дмитра попросила его, чтобы он наблюдал за ситуацией в недавно созданном Советском Союзе, в особенности за действиями Совета. Внутренний Круг опасался, что по своей глупости Бруха могли попытаться воссоздать Карфаген и раскрыть себя перед смертными.

Совет Бруха с недоверием отнесся к Карлаку, когда тот вернулся в Москву, учитывая причины, по которым отбыл ранее. Однако тем не менее Карлак все же смог найти несколько членов Совета, которые согласились с ним говорить. Он участвовал в их операциях и обнаружил, что эта организация была достаточно ослаблена личными вендеттами.

В 1946 Петродон предложил ему стать одним из его архонтов и Карлак согласился. Он провел следующих два десятилетия в Америке, где он работал вместе с Петродоном, который хотел вернуть анархов под крыло Камарильи. Карлак работал в качестве шпиона – он внедрялся в группы анархов, узнавал у нее все, что мог и сообщал Петродону о любых планах, которые нарушали Традиции или о уже произошедших нарушениях. Время, проведенное в России, сослужило Карлаку хорошую службу, так его участие в революции и отношения с Советом служили ему хорошей гарантией.

В 1972 году Петродон посоветовал Внутреннему Кругу сделать Карлака следующим юстициарием Бруха. Дмитру сняли с этой должности, и это породило размолвку между дитя и сиром, которая продолжается и по эту ночь.

В течение следующих двадцати шести лет Карлак и Петродон пытались уменьшить угрозу Камарилье со стороны анархов. Однако не смотря на все свои усилия они мало преуспели.

Петродон попросил Карлака о сотрудничестве ближе к концу 1997 года. Он предполагал, что анархи планируют нанести серьезный удар по нескольким доменам

Камарильи. Карлак был на пути в Америку, когда Петродона убили.

Когда Внутренний Круг встретился в 1998 году, Карлак ушел в отставку. Он вернулся обратно в Прагу, чтобы устроить там постоянное убежище.

Из-за постоянных революций и восстаний, которые происходили в последние пятьдесят лет, Тореадор Василий, князь Праги, сильно подозревал Бруха и потребовал, чтобы Карлак покинул его город и никогда не возвращался. Он обвинил Карлака в том, что тот хотел занять его место и возможно даже уничтожить его.

Карлака, все еще опечаленный своей неудачей касательно Петродона, впал в ярость и избил Василия голыми руками до торпора. Затем он призвал примогенов и потребовал у них поддержки. Однако у него по-прежнему остаются напряженные отношения с ними и они могут стать еще хуже, если внезапно откроется суть его узурпации. Карлак держит Василия в самом крепком гробу, который он только смог найти, связанного цепями, в подвале пражского замка.

Теперь, когда его позиция князя более-менее безопасна, Карлак пытается укрепиться в мире смертных. Он использует свои связи в Восточной Европе, чтобы получить доступ к дипломатическим и политическим функциям, встречаться с влиятельными смертными и налаживать с ними отношения.

Внешний вид: Карлак достаточно низок по меркам двадцатого века, его рост всего пять футов. Однако не смотря на его хрупкое телосложение, от него так и исходит ощущение власти и авторитетности. Его светлые волосы до плеч всегда ухожены и собраны сзади в хвостик. Карлак предпочитает носить прекрасно сшитые костюмы из своего времени, но иногда надевает что-то современное.

Советы по отыгрышу: Вы не должны показывать никаких признаков слабости, иначе примогены воспользуются этим. Вы сожалеете о потере Петродона,

который был вашим ценным учителем и товарищем. Вы не потерпите угрозы или оскорбления вашей власти: права князя действуют лишь до тех пор, пока он может защититься от тех, кто посягает на его власть. Вы доказали, что лучше дурака Василия и испытываете анахронистичное удовольствие от того, что являетесь современным просвещенным деспотом.

Клан: Бруха

Сир: Дмитра Ильянова

Натура: Победитель

Маска: Директор

Поколение: 8

Становление: 1730

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 4, Лидерство 5, Стиль 2, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 3, Дебаты 4, Вождение 2, Этикет 5, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 4, Исполнение 2, Скрытность 3

Познания: Академические знания 4, Бюрократия 3, Знание Камарильи 4, Расследование 6, Правоведенье 3, Лингвистика 4, Оккультизм 2, Политика 4, Наука 3

Дисциплины: Стремительность 3, Доминирование 3, Стойкость 2, Могущество 3, Присутствие 5

Дополнения: Связи 5, Стадо 3, Влияние 4, Ментор 4, Ресурсы 5, Слуги 2, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 3

Мораль: Человечность 6

Психозы: Паранойя

Сила воли: 7

Джан Галеаццо, князь-предатель Милана

Происхождение: Джан Галеаццо присутствовал почти при всех важных исторических событиях в истории Сородичей за последние пять веков. Он присутствовал при подписании Торнского Соглашения, когда было положено начало Камарилье, он участвовал в Восстании Анархов и подписал Миланский Кодекс в качестве архиепископа города. После подписания Джану Галеаццо была доверена честь хранить оригинал этого манускрипта. Во время своего быстрого, решительного и кровавого перехода на сторону Камарильи он поджог оригинал Кодекса и бросил его собравшимся членам миланского Шабаша и провозгласил о своей новой лояльности. Этот акт неповиновения сделал его одной из самых приоритетных целей для европейского Шабаша.

Ласомбра по имени Фрай Диего, который был покровителем миланского монашеского ордена, дал Становление Джану Галеаццо в начале пятнадцатого века. Диего выбрал его из множества послушников, когда увидел, что более старые монахи приходили к этому молодому человеку за советом, и что он использовал этих старых священнослужителей, чтобы возвыситься в монастыре и в конце концов получить сан архиепископа. Диего почувствовал, что он может стать великолепным приобретением для клана, и это мнение лишь укрепилось,

когда он узнал, что ночами Джан Галеаццо тайно покидал монастырь в поисках женщин, вина и песен.

Джан Галеаццо быстро приспособился к своему новому существованию и стал одним из темных повелителей клана. Монастырь казался ему самым удобным местом в мире, а бессмертное существование давало множество возможностей. Кому нужно вино, если есть горячая и сладкая кровь?

Фрай Диего представил своего птенца совету согласно срокам, установленным Камарильей в месте с тихим и молодым вампиром по имени Малтеас. Диего начал поддерживать идею Камарильи насчет секретности после того, как фанатичный член инквизиции застал его во время питания и практически окончил его не-жизнь, и при этом он еще сжег его лицо при помощи горящей головешки. Джан Галеаццо не был уверен в жизнеспособности новой секты, но из-за уважения к своему сиру ничего не сказал.

Восстание Анархов закончилось, но из его пепла восстал Шабаш. Джан Галеаццо, фактически являясь неофициальным князем Милана и продолжал играть на обеих сторонах, официально проклиная анархов, но давая им убежище в своем городе.

Вскоре Джан Галеаццо понял, что Фрай Диего ошибся, начав помогать Камарилье, и дал другим членам клана возможность уничтожить его глупого сира. Уверившись в своей силе, он присягнул на верность своему клану и Шабашу и пригласил его лидеров подписать манифест в его городе.

Милан стал европейской Меккой для Шабаша. Находясь в глуби территории Камарильи и невдалеке от Венеции, где проводил свои встречи Внутренний Круг, этот хорошо укрепленный город часто использовался Шабашем в качество плацдармов для штурмов и набегов. Джан Галеаццо испортила кровавая свобода Шабаша, и он уверовал, что его миссией было дать Каинитам свободу в качестве великих хищников и правителей ночи.

Однако в начале двадцатого века Джан Галеаццо начал терять иллюзии касательно мира вокруг него. Шабаш с его возвышенными целями принести свободу всем Каинитам деградировал в разрозненный и кровожадный сброд, который был зациклен лишь на насилии и гедонизме. Хотя Джан Галеаццо так же помнил о том, когда он вступил на этот путь, он тосковал по величественному прогрессу своего прошлого и макиавеллианских интригах прошлого. Он вырос во времена князей Медичи и торговых итальянских империй Ренессанса, что дало ему отличное чувство стиля. Будучи аббатом большого монастыря, а затем протеже Диего, он часто имел дело с аристократами и проницательными торговцами.

Процесс возвращения Милана Камарилье начался когда к архиепископу прибыл посол от консорциума итальянских князей. Испугавшись их объединенного фронта, Джан Галеаццо решил выслушать, что же скажет ему посол. Князья хорошо подготовились и знали о внутренней опустошенности архиепископа. Посол описал ему новую Камарилью, которая шла в ногу со временем, была готова к любой неожиданности и открыта для новых идей. Архиепископ охотно выслушал эти слова и заинтригованный согласился еще поговорить с послом.

Диалог продолжался в течение нескольких следующих месяцев и Джан Галеаццо стал испытывать все большее отвращение к крайностям Шабаша, которые окружали его, видя в нем лишь кровавое насилие, безмозглую злобу и жестокую издевку над именем свободы. В конце концов он согласился на шокирующее предательство, которое должно было отдать вампиров Милана в руки Камарильи.

Ночь Кровавых Ужасов произошла теплым мартом 1997 года. Архиепископ Милана пригласил Каинитов Шабаша в свой дворец, чтобы провести дикий ритуал. Когда все члены Шабаша собрались во дворе, архиепископ, одетый в церемониальные одежды вышел на балкон и посмотрел на чудовищ перед собой. Он развернул Миланский Кодекс и разложил пожелтевший пергамент. Торжественным голосом он объявил, что Милан присягает на верность Камарилье и что с этого момента он становится его князем. Затем он поджег документ и под дикие вопли и бросил его

на плиты во дворе. Потом послышался громкий звук, когда мощные ворота во двор закрывали и запирали, и когда Джан Галеаццо покинул свой дом, он взорвался, погребая под собой Каинитов.

В течение нескольких недель вилась длительная кровавая охота на уцелевших членов Шабаша, и в конце года Милан оказался полностью под контролем Камарильи. При поддержке котерий штурмовиков, которых прислали другие итальянские князья, Джан Галеаццо, князь Милана, начал создавать город по образцовому примеру городов Камарильи.

Внешний вид: Джан Галеаццо выглядит как изящно одетый итальянский аристократ с уточенными чертами. Обычно он одевается в консервативные костюмы от самых дорогих производителей. Он всегда носит золотое кольцо с большим черным ониксом.

Советы по отыгрышу: Вы передали свою судьбу Камарилье и прокляли Шабаш. Будьте горды и откровенны, но всегда соблюдайте утонченные манеры. Лишь неприкрытое проявление Зверя может вас разозлить и заставить действовать вашего собственного Зверя. Утонченность, манеры, изысканный вкус и уравновешенность являются вашими отличительными признаками.

Клан: Ласомбра (теперь антитрибу, но по лояльности, а не по Становлению)

Сир: Фрай Диего

Натура: Архитектор

Маска: Бон Вивант

Поколение: 7

Становление: 1402

Видимый возраст: около 30

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Уклонение 3, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Изящество 2, Интуиция 2, Лидерство 3, Стиль 3, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 2, Вождение 1, Ближний бой 3, Исполнение 3, Безопасность 2, Выживание 2

Познания: Академические знания 3, Бюрократия 3, Финансы 2, Расследование 3, Правоведенье 3, Лингвистика 4 (множество континентальных языков и диалектов), Медицина 1, Оккультизм 2, Политика 5, Наука 3

Дисциплины: Доминирование 3, Затемнение 3, Власть над Тенью 4, Могущество 4, Присутствие 4, Смертоносность 2

Дополнения: Союзники 3, Связи 3, Влияние 4, Ресурсы 4, Статус 4

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 5, Храбрость 4

Мораль: Путь Власти и Внутреннего Голоса 6

Сила воли: 5

Рут Мак Гинли, бродячий примоген

Происхождение: Дочь ирландских фермеров, Рут Мак Гинли растили так, чтобы она стала раболепной женой, которая бы нарожала множество здоровых детишек. Ее семья переживала тяжелые времена и поэтому отдав ее в 15 лет замуж она могла избавиться от одного рта, который

нужно было кормить. Ее муж был постоянно бранящимся алкоголиком, который вымещал всю свое негодование по поводу бедности своей семьи на Рут.

В один день после долгих лет оскорблений Рут не выдержала. Ее муж пришел домой пьяным и собирался устроить ей ежедневную взбучку. В этот раз она ответила и раскроила ему череп скалкой. Она не хотела убивать его, и поэтому печаль и страх заставили ее бежать в Англию. Проведя несколько месяцев на улицах Лондона она облапошила богатого юриста и благодаря полученным деньгам отбыла в Америку.

Собравшись начать новую жизнь, Рут высадилась в Виргинии, не имея ни гроша в кармане или места, куда можно было бы пойти. Она устроилась домработницей, чтобы выполнять работу по дому, однако ее нежелание делать монотонную работу не пошло ей на пользу. В одну ночь во время ужина получив выговор от своего нанимателя, она перевернула тарелку с горячим супом ему на колени. Это весьма порадовало гостя ее нанимателя, однако она не знала, что это гость был Малкавианом, который увидел в ее действиях момент великолепия. Хозяин имения приказал арестовать Рут, но прежде чем она отправилась по этапу, появился гость и забрал ее из тюрьмы и из жизни.

Рут в течение нескольких лет путешествовала вместе с сиром, пока ее не начало манить американское пограничье. Вместе с Манифестом Судьбы она отправилась на запад, ища место, где она смогла бы продолжать свою не-жизнь так, как ей бы хотелось. В конце концов она осела в Техасе и устроила там свое убежище.

Рут поняла, что ей нужно прикрытие для ее ночного существования. Она решила, что находиться вне закона было увлекательно, опасно и к тому же служило отличной маскировкой. Не-жизнь стрелка отлично подходила Рут. Ее вампирские способности делали ее смертоносной и благодаря ее полу люди часто недооценивали ее. Она могла сражаться, проклинать и играть с ними. Однако в конце концов она нарвалась на стаю люпинов и те вогнали ее в торпор.

Когда она пробудилась в двадцатых годах двадцатого века, мир вокруг был уже совсем другим местом. Нефтяная лихорадка в Техасе была в самом разгаре и старое пограничье исчезло. Однако Рут снова смогла воспользоваться ситуацией. Она видела в молодых старателях и нефтяных баронах новое поколение энергичных людей и игроков, и она сошлась с несколькими из них. Меняя свою внешность, она стала «другой женщиной» для некоторых наиболее влиятельных нефтяных магнатов Техаса и для одного или двух политиков. Даже прибытие большого числа Сородичей не слишком беспокоило ее.

Рут включилась в политику Техаса не из-за того, что жаждала власти, а потому что хотела контролировать свою судьбу. Она была готова сокрушить кого или что угодно, кто попытался бы контролировать ее, будь то закон, церковь или любой, кто с ней пересекался. Она стала известна среди Сородичей Далласа и благодаря своим возрасту и умениям стала примогеном.

Однако недавнее вторжение Шабаша из Мексики обеспокоило Рут. Она видит в нем угрозу для своей власти. Она решила вернуть этих ублюдков обратно в их логова, и иногда она даже достает свои старые пистолеты и возглавляет охоты на севере Техаса. Рут не слишком беспокоиться насчет Камарильи, однако она верит, что эта организация намного лучше, чем Окончательная Смерть среди жестоких стай Шабаша.

Внешний вид: Длинные огненно-рыжие волосы и зеленые глаза выдают ирландское происхождение Рут. В не-жизни она сохранила даже свои веснушки. Среди смертных она одевается модно или же консервативно. Когда она отправляется из города или же по делам, которые связанны с Сородичами, она надевает джинсы, короткую футболку, ковбойские сапоги, шляпу и черную повязку. Однако вне зависимости от того, что Рут носит, пара пистолетов Кольт Миротворец всегда у нее под рукой.

Советы по отыгрышу: Не шевелитесь, щеголи. Вы излучаете мощную самоуверенность, которая заразительна. Вы делаете то, что считаете нужным, пусть

даже это приведет вас в ад. Люди убираются с вашего пути и черт подери, они должны уважать вас. Даже если у вас нет пистолетов, действуйте так, как будто они у вас есть. Постоянно действуйте так, как будто вы контролируете ситуацию. Не-жизнь в качестве преступницы научила вас оглядываться через плечо. Разумеется, всегда найдется тот, кто захочет посчитаться с вами по тому или иному поводу. Вы испытываете паранойю по поводу того, что сделанное вами может аукнуться вам в будущем.

Клан: Малкавиан

Сир: Билли Декслер

Натура: Мастер выживания

Маска: Браво

Поколение: 9

Становление: 1769

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Умение торговаться 2, Запугивание 3, Лидерство 2, Нахождение вещей 1, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 3, Ремесла 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 1, Верховая езда 3, Скрытность 2, Выживание 3

Познания: Академические знания 1, Бюрократия 2, Знание Камарильи 3, Финансы 1, Расследование 1,

Лингвистика 2 (английский, испанский), Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 3

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 3, Помешательство 3. Доминирование 1, Стойкость 1, Затемнение 2

Дополнения: Стадо 2, Статус 3

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 2, Храбрость 4

Мораль: Человечность 5

Психозы: Истерия, Паранойя, Навязчивая идея (Рут никогда не проводит две ночи в одном и том же убежище. Она верит, что днем ее враги легко ее уничтожат, если им удастся выследить ее)

Сила воли: 7

Лиль Хаак, примоген-Тремер Амстердама

Происхождение: Лиль Хаак вырастил ее отец, учитель из университета Амстердама. Он обучал ее философии дома и разрешал ей буквально все, даже прогуливать уроки. Студенты колледжа называли ее «миссис Хаак» и она принимала это прозвище, не понимая комплекса Электры в своих чувствах.

Отец умер когда ей было 13 лет и одна из университетских семей взяла «миссис Хаак» к себе. Она была пугающе умной и посещала школьную библиотеку. Когда она наткнулась на «Эссе о колдовстве», ее увлекла идея о том, что можно контролировать силы природы. Так же ее увлекала мысль о том, что с мертвыми можно общаться и их можно воскрешать.

В течение следующих 32 лет Лиль изучала мистику. После того как тома Гронингена, Лейдена и Утрехта из университетской библиотеки больше не могли

удовлетворить ее она стала проводить время с беглым гугенотом, который знал о вещах, на которые ее книги только намекали. По мере того как росла ее сеть связей она поняла, что всяческие черные кошки и телята имеют слабо отношение к магии и немного разузнала о сверхъестественных существах. В одну из ночей 1779 года она постучалась в двери единственной капеллы в Амстердаме и сказала ее регенту Торбеку что она готова стать такой же, как и он.

Сказать, что Торбек был удивлен – значит не сказать ничего. Смертная женщина обнаружила его капеллу и кое-что знала о его природе Сородича. Поняв ее ценность и целеустремленность, он решил не убивать ее немедленно. После нескольких лет бесед и еще нескольких лет раздумий Торбек наконец согласился сделать ее «такой же как и он».

Лиль училась быстро. Она была привязана к своему сиру, однако отрешилась от ночного общества Сородичей. Она погрузилась в учебу и лишь смерть Торбека в 1989 году от рук Шабаша заставила ее показаться внешнему миру.

Лиль очень уважала своего сира и знала, что ей предстояла еще многому у него научиться. Она крайне разозлилась из-за того, что у нее отобрали ее сира и решила жестоко покарать тех, кто это сделал. В это же время верховный регент низких стран решил, что Лиль должна возглавить капеллу и занять место Торбека в качестве примогена. Она наладила связи среди Сородичей и наводнила Амстердам магическими разведчиками, чтобы те собирали для нее информацию. Она потратила почти десять лет на то, чтобы разузнать о тайнах города и его Сородичей и результат шокировал ее.

Князья Бельгии, Голландии и Люксембурга давно были объединены в группу под названием Консорциум. Князь Амстердама и член Консорциума по имени Арджан Вурхис потерял свое лицо из-за того что не смог справиться с вторжением отвратительной семьи Берин из клана Джованни. Однако недавно удача улыбнулась князю Вурхису. Он заключил соглашение с Хендриеом ван Дайком, свободным агентом из Люксембурга, и тот с

помощью своих независимых сил нанес удар по Джованни города. Операция оказалась успешной, но пока Консорциум поздравлял Вурхиса, Лиль сделала шокирующее открытие. Она раздобыла свидетельство (не прямое доказательство, но близкое к этому), что ван Дайк был одним из лидеров Шабаша. Было похоже, что операция против Джованни была осуществлена им для того, чтобы отвлечь внимание от действий Шабаша в Амстердаме, в том числе и убийства ее сира.

Разозленная Лиль поссорилась с Вурхисом и потребовала, чтобы на ван Дайка объявили кровавую охоту. Если бы она была более политически искушенной, то наверняка бы вела себя более тактично. Князь находился на волне успеха после этой операции и если бы стало известно о том, что его обманул Шабаш, его позиция в Консорциуме оказалась бы шаткой в лучшем случае. Вурхис решил игнорировать все это и пригрозил Лиль, что объявит ее истеричной ренегатшой, если она расскажет об этом другим князьям. После нескольких недель споров Лиль приняла решение, которое навсегда изменило ее место среди Сородичей.

Она пошла к Джовании.

Она заключила тайную сделку с семьей Берин Некромантов. Он согласилась сообщать им о любых действиях, которые Вурхес соберется предпринять против их интересов. Взамен они должны были помочь ее вендетте против Шабаша. Если бы отношения сложились хорошо, в будущем Лиль могла бы попросить их еще о какой-либо услуге.

Вскоре все общество Сородичей всполошилось. Говорили о том, что Лиль обнаружила большой ковен Шабаша и собственноручно выкурила их, а некоторых даже убила. Публично князь Вурхис аплодировал ей, однако в тайне проклинал за то, что она подорвала его авторитет. Так же его интересовало, как она смогла провернуть это в одиночку и он решил разузнать правду.

Теперь Лиль оказалась в центре четырехстороннего противостояния. У нее, Вурхиса, Берин и ван Дайка из

Шабаша есть свои карты на руках и в конце этой игры кто-то из них преуспеет, а кто-то встретит свою Окончательную Смерть. Лиль желает выйти сухой из воды, обучиться некромантии Джованни и при это не быть проткнутой колом и оставленной на солнце. Она думает что это может привести ее на один шаг ближе к ее мертвому отцу, который преследовал ее с самого детства.

Внешний вид: У Лиль Хаак седеющие каштановые волосы, которые она всегда зачесывает назад. Обычно она одевается в простую черную хлопковую одежду и простые комфортные туфли, что иронично выделяет ее среди модно разодетых Сородичей низких стран.

Советы по отыгрышу: Вы жестки и прямолинейны. Вам нет дела до политического такта или дипломатии. Возвышение в рангах Камарильи мало что значит для вас, если только это не дает вам возможность обучиться навыкам, в которых вы нуждаетесь. Все, что вы делаете, служит вашей долговременной цели объединиться с душой вашего смертного отца.

Клан: Тремер

Сир: Вильям Торбек

Натура: Ребенок

Маска: Директор

Поколение: 6

Становление: 1784

Видимый возраст: около 50

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Эмпатия 4, Запугивание 1, Интуиция 3, Лидерство 2, Хитрость 3

Навыки: Ремесла 3, Гербализм 4 (теория алхимии), Исполнение 3, Пилот 3 (лодка).

Познания: Академические знания 4, Расследование 4, Лингвистика 2, Оккультизм 6, Исследования 6

Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 3, Присутствие 1, Тауматургия 5

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Управление Духами 5, Управление Погодой 4, Путь Сотворения 3, Контрмагия 3.

Дополнения: Союзники 4, Ресурсы 2, Слуги 2, Статус 4

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 7

Другие знаменитые Сородичи

Карш, Военноначальник Камарильи

Происхождение: Как бы Камарилья ни хотела доказать обратное, в ней тоже есть свои чудовища.

Первый и единственный, кто удостоился титула военноначльника редко говорит о своем прошлом. Из того немногого, что можно собрать воедино, можно судить, что он был сельджуком Хассаном Аль-Самхиром, завоевателем Манцикерта, величайшим из генералов, который служил двум султаном зарождавшейся Оттоманской Империи, тем, кого турки воспели в словах «Самхир, великий Самхир, безжалостный Самхир, величайший из воинов под древними голубыми небесами».

Хассан обладал непоколебимой верой и его гордость была его единственным непростительным недостатком. Его образ героя в глазах людей и его жажда битвы вызвали недоверие у Мурада, его второго повелителя, который не был и вполовину также хорош, как и его предшественник. Эти трения, которые так же подкреплялись непрестанными протестами против коррупции, которой было известно правление султана в конце концов вылились во враждебность – Хассан был объявлен предателем, приговорен к смерти и империя, которую он когда-то защищал, ожидала его покаяния и казни.

Но воин не хотел легко умирать. Призывая Аллаха защитить его, так как невиновен, Хассан стойко переносил пытки мучителей султана. Его побивали камнями, рвали когтями и клыками дикие животные, он дрался в битве один на один – и он вынес все эти проявления «правосудия» Мурада. Будучи больше не в состоянии преследовать героя тюрской нации, правитель проклял своего бывшего солдата, чтобы тот стал «не человеком, но диким существом, которое бы носило плоть как человек, убогим и голодным, которое было бы подобно зверю и охотилось за кровью детей и невинных». После этого Хассан Аль-Самнир был изгнан и оставшийся без крова и пропитания принялся искать свою смерть.

Однако смерть нашла его первым.

Почти ничего неизвестно о его ранних ночах. Некоторые думают, что он просто путешествовал в течение некоторого времени, думая о своих новых существовании и товарищах; другие вспоминают полумифические восточные истории о Кхаууиме, воинственном существе, которое скиталось по пескам пустыни в поисках того, кто бы прервал его неестественное существование. Другие источники утверждают, что никто иной, как Хассан десятилетия спустя направил орды татар, чтобы сокрушить свою некогда возлюбленную родину.

Однако если отбросить эти предположения, то историки Каинитов рассказывают о том, как в конце пятнадцатого века произошла судьбоносная встреча неживой руки и непоколебимой воли. Тогда Хассан Аль-Самнир присягнул

на вечную верность бессмертному, который называл себя Хардештадтом из клана Вентру, правителю людей и чудовищ, чьи слова управляли нациями, тому, кто обладал необычайным интеллектом и который знал, что слов не всегда достаточно.

Так появился Военноначльник Камарильи.

В современные ночи Карш управляет множеством команд быстрого реагирования из заброшенной крепости в горах Северной Америки, защищая мечту Рафаэля де Коразона. И враги, и союзники считают его опасным и безмозглым джаггернаутом, однако он знает, что на войне приходится сражаться сразу на несколько фронтов и старается использовать тактики и технологии этого века. Это мало кому известно, однако Военноначальник отбил несколько городов, которые принадлежали Шабашу при помощи политических и полувоенных методов, а не благодаря грубой сил, которой он известен; он так же является знатоком многочисленных видов тактик, начиная от обычного противопартизанского оружия и заканчивая «индустриальными инцидентами», полицейскими командами смерти и карантинами, которые устанавливаются Центром Контроля за Заболеваниями, который находится в Форте Коллинз.

Внешний вид: Груда мышц, колосс, напоминающий человека-льва, с темной кожей, которая от головы до ступней покрыта шрамами от бесчисленных сражений.

Советы по отыгрышу: Вы вдумчивы и молчаливы благодаря апатии бессмертия или же самоуверенности, которая культивировалась в течение столетий одиночества. Это помогает вашей цели чтобы вас воспринимали просто; когда вы говорите, ваши слова кратки и тщательно подобранны. Ваше стоическое молчание прерывается лишь тогда, когда вы превращаетесь в машину для убийств на поле боя. Ваше кровожадная сторона, непокоренная и неконтролируемая заставляет многих шептаться, что вы превратились в то, что больше всего презираете.

Клан: Гангрел

Сир: Неизвестен; когда Карша тянет на разговоры, он иногда упоминает арабские легенды о стаях волков-джинов, которые охотились в дикой местности Ближнего Востока

Натура: Мастер выживания

Маска: Фанатик

Поколение: 5

Становление: начало 13 века (судя по его историческим высказываниям)

Видимый возраст: неопределим (возможно сильно осунувшийся человек лет 30)

Физические атрибуты: Карш выхватывает свой меч и его враги падают; те, кто касались его кожи, говорят, что она обладает прочностью алмазов

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 5, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 7

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 5, Драка 7, Уклонение 6, Инструктаж 4, Допрос 4, Запугивание 6, Лидерство 6, Знание улиц 4, Хитрость 4

Навыки: Знание животных 4, Стрельба из лука 4, Взрывчатка 3, Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Медитация 3, Ближний бой 8, Верховая езда 5, Скрытность 4, Выживание 5

Познания: Знание Черной Руки 4, Знание Камарильи 5, Экспертное Познание: Тактика 5, Расследование 4, Лингвистика 5 (множество языков, живых и мертвых), Медицина 3, Оккультизм 4, Знание Шабаша 5

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 1, Стремительность 7, Доминирование 1, Стойкость 7, Могущество 6, Присутствие 2, Превращение 8

Дополнения: Союзники 8(Внутренний Круг), Стадо 4, Влияние 4 (военные), Ресурсы 5, Слуги 8, Статус 7

Добродетели: Убежденность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Мораль: Путь Дикого Сердца 6

Психозы: Обжорство

Сила воли: 9

Айслинг Старбридж, верховный регент капеллы Пяти районов

Происхождение: Айслинг родилась в 1890 году в Нью-Йорке, в семье банкира. Ее мать умерла, когда Айслинг было два и ее отец позволил ей расти как шумному ребенку вместе с ее братьями вместо того чтобы терпеть попытки его жены воспитывать ее. Во время этого долгого периода свободы Айслинг лавировала между мистицизмом, благодаря своему католическому воспитанию, и изучением того, что сама считала нужным. Она обучилась латыни и греческому, чтобы читать оккультные тексты из церковной библиотеки (она убедила своего старшего брата брать для нее там книги). Помимо чтения она общалась с некоторыми оккультистами и посещала их сеансы, и многие из них мало понимали в том, как же им общаться с девочкой-подростком. Когда же семья ее матери поняла, что она вступила в «Просвещенное Общество» или еще в что-то в этом роде, она собралась вместе и приказала ей окончить школу. Вместо этого Айслинг взяла свои сбережения и променяла Викторианскую Америку на декаденствующий Лондон.

Айслинг появилась на оккультной сцене Лондона конца века и ее прекрасные знания привлекли внимание многих, в том числе и Алистера Кроули. Также это привлекло внимание и его будущего сира, Люсьена де Маупассанта, он встретил ее на сеансе в салоне и эти двое стали близкими друзьями. В 1910 Кроули году заметил, что

девушка, которая так много лет уступала ему превзошла его в понимании герметических тайн и стала привлекать больше внимания благодаря своим изысканиям и он провозгласил, что она станет его следующей Алой Женщиной. На деле это означало что он просто хотел ее изнасиловать. Люсьен, считая Айслинг своим потенциальны дитя увез ее от Лондона и хватки Кроули и отправился с ней в путешествие по Европе и Среднему Востоку, чтобы тайно испытать ее и удостовериться, достойна ли она стать Тремером. Когда он был удовлетворен, то привез ее в Вену, дал ей Становление и представил ее остальному клану.

В течение следующих 30 лет или около этого пара служила клану в качестве свободных агентов, передавая послания между капеллами, создавая в них библиотеки и проводя расследования по приказу Внутреннего Совета. Вторая Мировая надолго разделила их, так как Айслинг посещала капеллы в Нюрнберге, Варшаве, Кракове и Дрездене. Ее друзья, которые занимали высокие должности не знали, что же им следует с ней делать: с одной стороны, ее вопросы о связи Тремеров с нацистским режимом были невыносимы для них, однако с другой стороны она проделала огромную работу, чтобы сохранить сокровища капелл во время воздушных налетов.

В 1948 году ее сир внезапно пропал, выполняя приказ Внутреннего Совета. Согласно слухам в высших кругах клана, Мирлинда послала Айслинг в Америку, чтобы она отвлеклась от этого. Комментарии Айслинг касательно политики Мак Картни и Эры Водолея стали образцами исследований того времени как в самом клане, так и вне его. И не смотря на то, что Айслинг чувствует, что Люсьен убит или же она слышала об этом, она продолжает искать информацию о нем до сих пор.

Последним городом пребывания Айслинг была Атланта, где она присутствовала в качестве помощника регента пока ее внезапно не вызвали в Нью-Йорк. Она прямо на месте была назначена на новую должность, пока кто-то развеивал прах ее предшественника на пляже Шипшед. С всеобщего согласия она стала регентом в ноябре 1996 года.

Айслинг была крайне квалифицированна для работы в Нью-Йорке по нескольким причинам. Она хорошо изучила Цимисхи, много времени провела в Восточной Европе и некоторое время командовала силами клана в Венгрии, что сделало ее превосходным оружием против Извергов. Ее работа во время Второй Мировой доказала, что она знает, как вести себя во время войны и что она находчива. Она была достаточно молода, чтобы высшие эшелоны могли пустить ее в расход, однако и достаточно стара, чтобы к ней относились серьезно. В отличие от многих своих товарищей она не презирала Шабаш бездумно и у нее был свой список преступлений, за которые она хотела посчитаться с этой сектой. Она хорошо знает, что те, кто долго ненавидит своих врагов без особых причин сам становиться похожим на них, и она всячески старалась избежать этого пути.

Однако кое-кто из высших эшелонов начал наблюдать за ней с особым вниманием. Она является одним из самых динамичных и популярных регентов и у нее несколько влиятельных друзей в высших кругах клана. Она безо всяких колебаний обращалась к другим Сородичам за поддержкой и воздерживалась от традиционной замкнутости Тремеров. И поэтому ей приходится всячески избегать полных уз крови к Внутреннему Совету (некоторые боятся, что ее узы атрофировались из-за того, что она слишком рано получила Становление и слишком долго служила в качестве свободного агента). Эти Тремеры-традиционалисты боятся, что если она выиграет войну с Шабашем, то ее провозгласят лордом и они собираются предотвратить это любой ценой, даже если это повлияет на исход войны.

Внешний вид: У Айслинг каштановые волосы до плеч, которые она обычно зачесывает. У нее глубокие и энергичные глаза серого оттенка. Обычно она старается срывать свою женственность и носит мужской костюм, под который можно надеть кевларовый жилет, если она находится на поле боя. Однако в последнее время несколько учеников убедили ее одеваться на манер агента Скалли. Во время вечерних «выходов» она надевает бронежилет под свою обычную одежду. Во время исследований она надевает старомодные очки с круглыми

линзами. Ее руки почти всегда облачены в перчатки, а на пальце левой руки она носит старинное золотое кольцо, на котором выгравированно слово «Вера».

Советы по отыгрышу: Никогда не будьте самонадеянны. У вас есть те, кому вы можете доверять, но не слишком. У вас рассудительный ум, который не доверяет ничему, даже «правде», которую вам говорит ваше начальство. Вы выполните любое задание, которое принесет вам удовлетворение, но так же выполните и то, что необходимо. Вы берете что-то от каждого задания, будь то информация, союз вне клана или же просто опыт. Вы хорошо знаете о том, что за вами наблюдают те, кто боится ваших методов и у вас всегда готово оправдание. Любое препятствие, которое встречается вам во время вашей работы не является неприступным, его можно разрушить либо обойти. И вы до сих пор ищите любое упоминание о Люсьене.

Клан: Тремер

Сир: Люсьен де Маупассант

Натура: Асоциал

Маска: Традиционалист

Поколение: 10

Становление: 1911

Видимый возраст: 25

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Уклонение 5, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Маскировка 3, Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 1, Скрытность 3, Выживание 1

Познания: Академические знания 4, Бюрократия 2, Знание Камарильи 3, Знание клана 3 (Тремер), Компьютер 1, Лингвистика 5 (арабский, кантонский, голландский, французский, немецкий, греческий, иврит, венгерский, японский, латынь, мандарин, португальский, румынский, санскрит, испанский, идиш), Оккультизм 5, Политика 2, Знание Шабаша 3, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 5, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Тауматургия 5

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Движение Разума 5, Привлечение Огней 4, Управление Стихией 3, Управление Духами 2, Контрмагия 2.

Дополнения: Союзники 4, Связи 2, Влияние 3, Ментор 5, Ресурсы 4, Статус 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 9

Достоинства/Недостатки: Чувство времени, Прирожденный лингвист

Гарольд Гудстоун, Изгой

Происхождение: Гарольд родился в городе Бентон, что в Миссури, в 1828 году. Когда ему исполнилось пятнадцать он понял, что является оборотнем и присоединился к себе

подобным для осуществления некой чудовищной миссии в Чикаго.

В 1860 году пробираясь во вражеское логово стая Гарольда столкнулась с несколькими вампирами и началась схватка. Она была отброшена, когда двое погибли в схватке, и Гарольда и еще его троих товарищей взяли в плен. Когда он очнулся, то обнаружил, что он и еще трое выживших скованны серебряными цепями.

То, кто схватил их, вскоре заявил, что собирается дать им Становление. Гарольд наблюдал за тем, как все его трое товарищей умерли. Когда же вампир подошел к нему, то он стал ожидать освобождения, которое так никогда и не пришло.

Гарольд стал одним из Сородичей.

Оливер Лигон, новый хозяин Гарольда, наблюдал за смертными политиками и манипулировал ими на благо князя Максвелла. Гудстоун хорошо заучил уроки Оливера, но он никогда не забывал о своем истинном происхождении, не смотря на то, что само продление его существование предавало его.

Гарольд верно служил своему хозяину в течение следующих 11 лет. Он понял, что в некой извращенной манере ему нравиться его новая сила. Деньги и пороки притягивались к нему и он мог одолевать Сородичей. Пару раз он пытался вернуться к своим, однако прекратил эти попытки после того, как два оборотня едва не убили его.

После того, как в Чикаго отбушевала Ночь Дьявола, на смену Максвеллу пришел Лодин. Его агенты убили Оливера, а попытки Гарольда отомстить так и не оказались успешными. На следующих два десятилетия Гарольд выпал из общества Сородичей. Он скрылся в канализации, взял себе имя «Изгой» и стал пытаться достичь Голконды. Затем он вернулся на поверхность лишь из-за того, что считал, что поиск знаний гарантирует его спасение.

Изгой вернулся в общество в середине девяностых пытаясь разрешить катастрофический конфликт между оборотнями и вампирами Чикаго. Его информация помогла

люпинам одержать ряд ключевых побед, однако они отреклись от него, когда война окончилась. Они все еще видели в нем угрозу и могли предложить ему лишь быструю смерть. Была создана специальная стая, чтобы прикончить его сразу же после окончания войны.

Однако к несчастью для себя, стая не была подготовлена к ярости Изгоя в совокупности с дикостью вампирского Зверя. Изгой был удивлен больше всех, когда очнулся и обнаружил, что перед ним лежит три иссушенных тела люпина. Он убежал и забился в канализацию, воя от ярости и печали всю ночь.

Убло-Сата, слуга-Горгулья Тремеров услышал это… и доложил Николаю, дитя регента. Заинтересованный старейшина Тремеров приказал Горгулье продолжать наблюдать за Изгоем, чтобы Николай смог использовать его слабости для того, чтобы контролировать его.

Добровольное отшельничество Изгоя не приносило ему покоя. Его муки усиливались кошмарами, которые насылал на него Николай при помощи тауматургических ритуалов. Как и рассчитывал Николай, Изгой считал, что эти сны являлись следствием его изоляции.

Николай позволил Изгою сделать первый ход. Старейшина выглядел как ребенок и вел себя как защитник, и это полностью обманула Изгоя. Однако он решил не связываться с Тремером не смотря на то, что его кошмары усиливались.

В их вторую встречу Николай нанял несколько бандитов, чтобы они напали на него, когда Изгой будет рядом. Омерзение (так ночные существа называли его) услышал крик «ребенка» о помощи и по просьбе Николая остался поговорить с ним после того, как прогнал бандитов. Эти двое проговорили до самого утра.

Николай обманывал Изгоя и смог несколько месяцев использовать его для осуществления своих планов. Один раз он использовал Убло-Сата, чтобы инсценировать будто слуги его соперника пытаются его убить. Изгой уничтожил

этих слуг с такой жестокостью, что это испугало даже Николая.

Изгой помогал Николаю везде, где только мог, однако он не понимал всю глубину его обмана. Он был счастлив, что у него есть «друг», которому он может доверять. Не смотря на длительные перерывы между встречами, они доставляли истинное удовольствие Изгоя.

Один раз ему пришлось шпионить за люпинами и он снова столкнулся со своим старым обществом. Он хотел присоединиться к ним, однако его терзали воспоминания об убитых им оборотнях.

После этого Изгой отчаянно пытался выйти на солнце, однако ему не хватило духу. Его инстинкт самосохранения превозмог его желание самоубийства, он еще не готов был умирать.

Николай же тем временем уже дал ему два глотка своей крови при помощи магии и третий лоток не за горами…

Внешний вид: Когда изгой превращается в волка, у него тусклый белый мех, жидкий и нечесаный. Если же он его почистит, то он будет серебристого цвета. У него необычно большие клыки и черные когти, его тело мускулистое и подтянутое. В человеческой форме он выглядит как грязный бледный бездельник в старой одежде, бейсболке, пальто и армейских ботинках.

Советы по отыгрышу: Внимательно наблюдайте из тени и никогда не выставляйтесь напоказ. Вы ни к кому не проявляете теплых чувств боясь навредить им. Иногда вы вообще теряете смысл своего существования из-за депрессии, но не показываете этого. Если кто-то привлекает ваше внимание – игнорируйте его. Вы несете свое бремя в одиночестве и у вас темная и мрачная позиция. Когда вы пытаетесь выбраться из бездны депрессии, то идете с гордостью и осанкой из своей прежней жизни, и даже грязь и обноски не способны скрыть этого. Однако после этого обычно вы испытываете еще более сильную депрессию…

Клан: Вентру

Сир: Оливер Лигон

Натура: Мастер выживания

Маска: Асоциал

Поколение: 8

Становление: 1860

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Племя: Ронин (ранее Серебреные Клыки)

Видимый возраст: 25

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4, Драка 5, Чутье 5, Знание улиц 4

Навыки: Знание животных 3, Ремесла 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Знание местности 4 (Чикаго), Городские тайны 3 (Чикаго), Загадки 4, Расследование 3, Знание Сородичей 3, Медицина 4, Оккультизм 4, Ритуалы 3, Знание канализации 2

Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 2, Стойкость 1, Затемнение 4, Могущество 2, Присутствие 3, Превращение 5

Дары: Хомид: Убеждение (1), Заклинивание Техники (1), Беспокойство (3). Галлиард: Мысленный Разговор (1), Разговор в Снах (2). Серебряные Клыки: Чувство Змея (1),

Потухшее Пламя (1), Лунная Броня (2), Трепет (2), Серебряные Когти (3), Ярость Геи (3). Если у вас нет книги **Оборотень: Апокалипсис**, вы просто можете добавить Изгою по 2 уровня Прорицания и Стойкости, чтобы симулировать Дары. Так же добавьте ему 3 уровня Стремительности, чтобы симулировать его происхождение оборотня.

Ритуалы: Изгой знает несколько ритуалов, которые позволяет ему связываться с духами для различных дел. Однако в его деградировавшем состоянии ему отзываются лишь демонические духи. Эффекты от этих ритуалов остаются на усмотрение Рассказчика, однако некоторые их эффекты позволяют Изгою выслеживать своих врагов и скрывать свое убежище от посторонних глаз. Использование этих ритуалов еще больше подрывает его дух.

Дополнения: Связи 2, Стадо 3, Прошлая жизнь 4, Чистая порода 5, Ресурсы 2

Ярость: 5

Гнозис: 4

Сила воли: 4

Примечание: Некоторые Черты Изгоя появляются в книге **Оборотень: Апокалипсис** и там все гораздо сложнее простых описаний, которые даны здесь. Так же для Изгоя используются правила для омерзений из **Руководства Игрока** для оборотней.

Изгой находится в состоянии постоянной депрессии. Его запас кубиков ополовинивается и лишь израсходовав пункт Силы Воли он может убрать этот эффект на сцену. Он не может расходовать Силу Воли, чтобы получать автоматические успехи. Он не может расходовать пункты крови в тот же ход, в который он расходовал Гнозис или ярость.

Гнозис Изгоя постоянно падает до тех пор, пока он отрицает свое происхождение оборотня. И это происходит до тех пор, пока он общается с вампирами.

Эль Диабло Верде

Происхождение: Пути Джихада искусно скрыты, они тайны и эфемерны, как и сама древняя Ночь. Но есть одна арена, где ужасные обитатели тьмы могут открыто проявить свою природу, где Маскарад не имеет значения, а Делириум лишь обостряет кровавое безумие у зрителей. Эта кровавый цирк известен в Мире Тьмы как Экстремальный Боевой Реслинг. Это варварское зрелище, которое транслируется по всему миру и собирает невиданные рейтинги, оно одинаково популярно как среди смертных, так и среди Пробужденных. В ЭБР фанаты приучены к сумасшедшим боевым приемам и кошмарным персонажам, так что даже наиболее чудовищные обитатели ночи – просто очередные легенды в костюмах, будут восхваляться или порицаться благодаря фанатам.

Большинство членов ЭБР являются людьми (ну хотя бы номинально), однако в этом шоу принимают участие и множество сверхъестественных существ, чтобы отточить свои боевые навыки и продемонстрировать свои способности на публике. Корпорация Пентекс содержит тренировочный лагерь, откуда она отбирает искаженных стероидами бойцов. Текущий чемпион ЭБР в среднем весе, сорвиголова Хутцил Колибри, по слухам является воином-ягуаром из Бастет, а дикий аппетит Интернационального Чемпиона Дункана «Бриллианта» Дунсирна и его кроваво-красная шотландская юбка породили в определенных кругах слухи, что он фея. В командных боях доминируют два вампира из Нью-Йорка, члены антитрибу Ассамитов Сука Т. и Фарюк «Скорпион» Мустафа: эти двадцати трех кратные чемпионы известны как Два Горячих Парня из Гарлемского Гетто, Опытный Бандитский Отряд.

Разумеется, все они страшные и ужасные. Однако настоящем королем и правителем ЭБР, сильнейшим бойцом, из тех, кто когда-либо носил пару сапог, несомненно является сенсация в маске, Ужас Тихуаны, Сильнейший Чемпион в Тяжелом Весе в Мире, Самый Крутой Сукин Сын в ЭБР, мексиканский кошмар Эль Диабло Верде.

Никто не может противостоять мощи Эль Диабло Верде. Его ужасающий удар с разворота на 450 градусов Штопор Диабло-канрана, его атлетизм, невозможный для существа его размеров, бросает кровожадную толпу к его ногам. Его Адский Удар Чупакабры хоть и выглядит просто, является одним из наиболее эффективным добивающим приемов в спорте. Его калечащий Джавелин де Инферно, убийственный костоломный прием способен моментально убить смертного и отправить в торпор слабого Сородича. А если Эль Диабло Верде начал проводить свою Хватку Гигантского Кальмара… ну вы понимаете, что будет, если Самые Большие Руки В Мире Тьмы сомкнуться на вас?

Когда Эль Диабло Верде был простым смертным, но он был могучим лучадором даже тогда. Он завоевал титул мексиканского чемпиона в тяжелом весе еще когда ему было всего восемнадцать лет, и сохранял свой титул в течение 50 боев. Однако быстрое возвышение Эль Диабло Верде привлекло внимание тьмы. Ища пешку для своих игр, стая Шабаша поймала лучадора, дала ему Становление и собралась провести над ним Ритуал Создания. Но даже смерть не может эль коразон фуэрза Эль Диабло Верде! На похитителей Диабло напала другая группа немертвых – была ли это котерия Камарильи или же просто стая соперников Диабло не знает, да и не хочет знать.

В любом случае, небольшого замешательства было достаточно для Эль Диабло Верде. При помощи лопаты, которой его противники хотели закопать его, Эль Диабло Верде устроил драку на кладбище. Что это была за драка! Вампирос разлетались в разные стороны от его ударов как мусор! Головы слетали с плеч, ломались позвоночники и многие чудовища отправлялись прямиком в ад после ударов Эль Диабло Верде. Наконец незадолго до рассвета Эль Диабло Верде остался стоять в одиночестве посреди пепла и искаженных тел. Уставший, Эль Диабло Верде лег в могилу, которая была выкопана для него и использовал свои могучие бразос, чтобы завалить ее камнем. Затем победитель уснул сном чемпиона.

После пробуждения Эль Диабло Верде понял, что он больше никогда не сможет показаться на публике. Однако

его печаль прошла, когда он почувствовал нечестивую силу, которая разливалась по его конечностям. Он слышал различные легенды и он понял, чем он был и чем он должен был стать. Он не мог больше оставаться здесь. Ему нужно было податься эль норте и сделать себе имя в ЭБР, а если это не сработает, что ж…

Однако это сработало. Не был ли он самым могучим среди людей, а теперь и среди Проклятых? Все обдумав, он понял, что множество «чудиков» из ЭБР были настоящими! Они открыто прыгали и сражались перед толпами смертных, скрывая свое зло под самыми тонкими покровами, а затем охотились на фанатов, которые поддерживали их! Пришло время для венганза – те, кто ввел Эль Диабло Верде в мир мертвых, будут жалеть об этом вечно!

Так родилась легенда. Огромная толпа фанатов – Лос Хиджос Эль Диабло, которые носили маски, похожие на его, футболки и прочие товары с изображением Эль Диабло Верде следовали за ним от арены к арене, бурно приветствуя его и бросая мусор и обидные эпитеты в рестлеров, которым не повезло быть его оппонентами. У Лос Хиджос мало поводов для разочарования - Эль Диабло Верде является лучшим бойцом ЭБР в тяжелом весе, у него лишь небольшое количество поражений и он по праву носит пояс чемпиона.

Теперь Эль Диабло Верде сражается против всех обитателей тьмы, кто охотится на слабых и беспомощных. В очередь, сукины дети. Эль Диабло Верде не боится никого! Кто следующий? Кто следующий?!?!?!

Внешний вид: Взгляните на великолепного Эль Диабло Верде! Куиен эс мас мачо? Он тот, кто заставляет чикас падать в обморок, а кабальерос зеленеть от зависти! Посмотрите, как он обрушивается подобно ла агуиала на своего несчастного оппонента! Посмотрите на его 25-дюймовые бицепсы, при помощи которых он обездвиживает своих врагов и крушит их как ла анаконда! Но не бойтесь, хоть ла маскара верде и ужасен, лишь рудос, бандитам и другим негодяям стоит опасаться гнева Эль Диабло Верде!

Советы по отыгрышу: Вы могущественный чемпион и герой для Ла Раза. Поэтому малодушные пути вашего нового «народа» мало что значат для вас. Камарилья, Шабаш – что значат их жалкие битвы в сравнении со славой, получаемой на ринге? Если бы среди Проклятых были коджонес, то мастера Джихада выясняли бы отношения как нормальные мужчины в беспощадных поединках, а не прятались бы по склепам как нинитас! Вы номинально являетесь членом Камарильи, но вы соблюдаете Традиции постольку-поскольку, когда попадаете во владения секты, но князь, который попытается приструнить вас или будет питаться Лос Хиджос Эль Диабло получит Адский Удар еще до того, как успеет достать свой десятизарядный пистолет, компренде?

Клан: Носферату

Сир: Эль Тибурон

Натура: Победитель

Маска: Щеголь

Поколение: 13

Становление: 1993

Видимый возраст: около 20, когда определим

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 2, Внешность 0 (3 когда в маске)

Умственные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 5, Драка 5, Уклонение 4, Экспрессия 2, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 1, Ближний бой 4, Исполнение 4 (работа на аплодисменты), Скрытность 1

Познания: Финансы 1, Лингвистика 1 (английский), Медицина 1, Оккультизм 1, Политика 1, Знание реслинга 4

Дисциплины: Стремительность 5, Стойкость 5, Могущество 5, Присутствие 3

Дополнения: Союзники 5,Слава 4, Стадо 4, Слуги 5, Ресурсы 5, Статус 1

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 2, Храбрость 5

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 10

Ариба Ла Раза!

Простите нас.

Нам пришлось это сделать.

[Примечание переводчика: Для тех, кто не понял: этот персонаж – просто прикол.]

Кальвин Кливер, штурмовик Гангрел Западного Побережья

Происхождение: Если бы каждого можно было бы оставить в покое, никому бы не пришлось вредить. Кальвин жил согласно этому правилу пока рос и ходил в школу в Лос-Анджелесе. Он избегал конфликтов ведя себя смирно и избегая активности. Разумеется, это не освободило Кальвина от службы в армии, когда началась война во Вьетнаме. Пройдя военную подготовку, в 1969 году он отправился в адские джунгли.

Кальвин никогда не хотел быть военным и быстро оставил армию, когда срок его службы истек. Он вернулся

домой, в страну, которая поносила его за невольное участие в войне, и Кальвин сделал то же, что и всегда: скрылся во мраке и снова попытался слиться с обществом. Он устроился в полицию на должность детектива. В качестве следователя он не представлял из себя ничего особенного, однако ему удалось остаться на работе и даже продвинуться по службе. Работая на полицейский департамент Лос-Анджелеса он испытывал некоторое удовольствие – он помогал решать проблемы и предотвращать конфликты.

Преследую тех, кого он считал культом, Кальвин обнаружил небольшую банду белых расистов и нео-нацистов недалеко от Лос-Анджелеса. Однако его расследование оборвалось, когда он прибыл в их штаб – его напарника застрелили, а сам он был ранен выстрелом, когда попытался зайти в здание. Однако перебираясь из угла в угол он сумел подстрелить трех негодяев и обезоружить одного в ближнем бою.

А затем он встретил чудовище, которое управляло этой группой. Гуннар, древний скандинавский Гангрел, использовал нордические мифы, чтобы возглавить банду безмозглых панков, заставив их поверить, что он является реинкарнацией арийского бога. У него не было каких-либо особых политических или криминальных притязаний, он просто жаждал крови. Впечатленный тем, как полицейский обезвредил его банду, Гангрел дал Становление испуганному и сопротивляющемуся Кальвину, а зачем исчез в ночи, чтобы найти новую банду доверчивых смертных.

Брошенному, как и многие из Гангрелов, Кальвину пришлось самому обучаться тяжелым урокам вампирского выживания. Он впивался в тела тех, кто нападал на него, выпивал из них кровь, убегал с места преступления, а затем пытался осознать, чем же он стал. Днем он прятался в заброшенном вагоне, пока не понял всю глубину изменений, которые с ним произошли. Думаю о себе как о чем-то уникальном, он отправился на восток, пытаясь найти кого-то, похожего на него, чтобы хоть как-то упорядочить свою новую не-жизнь.

Когда в 1986 году он прибыл в Теннеси, его там приметил другой странствующий Гангрел. Ему наконец приблизительно рассказали о его клане и обществе вампиров, ему поведали о Камарилье и он больше узнал о своих возможностях и ограничениях. Идея о тайной нации вампиров, которые предпочитали все решать посредством дебатов и скрывались от любопытных глаз весьма подходила для его собственной философии существования, и вскоре он получил репутацию яростного приверженца Маскарада. Его дипломатические склонности в совокупности с его отличной военной подготовкой и страстью к путешествиям, как и у многих других Гангрелов, сделали из него желанного дипломата и штурмовика.

Давление Шабаша на Камарилью на Восточном Побережье продолжалось, и Кальвина снова привлекли к работе, на этот раз по более деликатному поводу. Свободные штаты анархов долгое время являлись «разгрузочной зоной» для Сородичей с нестабильными политическими взглядами, однако они так же служили в качестве буфера между Камарильей и Шабашем. На их территории так же находились некоторые процветающие города и весьма решительные Каиниты. Кальвин и еще с пол дюжины других агентов были посланы на Западное Побережье чтобы следить за анархами, поддерживать Маскарад и убедиться в том, что свободные штаты не станут большой проблемой для Камарильи.

Пользуюсь дипломатией и красноречием своих более говорливых товарищей по котерии, Кальвин успокаивал многих анархов, и использовал устрашение, чтобы урезонить наиболее ретивых и агрессивных. В течение десяти лет Кальвин бродил по побережью, однако его работа не была оценена по достоинству Камарильей, которая не хотела понимать политических выгод, которые можно было бы извлечь из свободных штатов. Захват Сан-Диего Тарой дал Кальвину стабильную базу для проведения операций и набора рекрутов взамен павших товарищей. Даже массовый исход Гангрелов из Камарильи не остановил его, так как Кальвин был слишком привержен целям Камарильи в своем понимании и насаждение его идеалов подвергалось риску. Однако ему была нужна

помощь – многие банды анархов были уничтожены хорошо информированными охотниками или же странными вампирами с неизвестными способностями. Некоторые анархи вообще просто исчезли. Кальвин был не уверен в причинах всего этого, пока не встретился с одним из «катаян» и не смотря на все его мирные намеренья он едва пережил схватку с ним, и после этого его еще две ночи тошнило черным и бесполезным витэ. Его отчаянный призыв о помощи остался без ответа, так как Камарилья разбиралась с вторжением Шабаша на Восточное Побережье. Кальвин остался сам по себе и у него есть лишь небольшая группа неонатов, которая медленно редеет из-за так азиатских вампиров.

Внешний вид: Рост Кальвина составляет шесть футов, и не смотря на свое щуплое телосложение он удивительно силен. У него темные короткие волосы, его карие глаза постоянно бегают из стороны в сторону. Кальвин обычно сутулиться, скрывая свои истинные рост и телосложение. Обычно он надевает тяжелые ботинки, мешковатые штаны и крепкую рубашку с причудливыми пуговицами, и из-за этого весьма смахивает на Л. Л. У него длинные бакенбарды, делающие его похожим на кота, и мозолистые подушечки на кистях и ступнях – результат слишком многих схваток, которые он проиграл Зверю.

Советы по отыгрышу: Вы не любите драки и разногласия. Однако не смотря на вашу мирную натуру вы страшный противник. Обычно вы говорите спокойно и не являетесь чересчур внушительным или очаровательным – вы оставляете это другим. Вы идеалист и мотивируете других своим примером. Вы смущены и расстроены нежеланием Камарильи послать помощь для вашей борьбы против катаян и беспрестанной враждебностью самих катаян. Когда что-то угрожает вам или вашей котерии, вы действуете быстро и расчетливо. Обычно же вы ведете себя тихо, скромно и вежливо. Вы начали понимать, что отрицание существование Патриархов не является единственной большой ложью Камарильи и вас начали терзать сомнения касательно ваших обязанностей. Однако вы все еще предпочитаете мирные разрешения ситуаций и стараетесь сделать все возможное, чтобы любой мог чувствовать себя спокойно даже на территории анархов.

Если же некоторые крикуны сбежали – что ж, возможно оно и к лучшему.

Клан: Гангрел

Сир: Гуннар

Натура: Мечтатель

Маска: Аутист

Поколение: 11

Становление: 1977

Видимый возраст: около 25

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 2

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 4, Драка 3, Уклонение 2, Экспрессия 4, Запугивание 2, Лидерство 1, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 2, Выживание 3

Познания: Академические знания 1, Расследование 3, Правоведенье 2, Лингвистика 1 (вьетнамский), Оккультизм 1, Политика 1

Дисциплины: Анимализм 1, Стремительность 1, Стойкость 2, Превращение 2

Дополнения: Союзники 2,Ресурсы 2, Статус 2

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 2, Храбрость 5

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 5

Цезарь Холфилд, дитя Последних Ночей

Происхождение: Будучи вторым из трех братьев, Цезарю было тяжело привлечь внимание своих родителей. Его старший брат нарушал все правила и ему доставался весь гнев родителей. Его младший брат хорошо учился и получал все их восхищение. Цезарь же не мог ничего предложить своей семье. Он не совершил преступления и не учился хорошо, поэтому он был невидимым средним сыном.

Цезарь искал друзей среди одноклассников, но они были слишком скучными. Все что им нравилось – спорт, видео игры, учеба, даже девушки не слишком интересовало его. Большинство товарищей считали его странным, если они его вообще замечали. Цезарь снова оказался невидимым посреди моря людей.

После школы пришло время колледжа, но для Цезаря Холфилда мало что изменилось. Учеба угнетала его еще больше, чем прежде, и его посещаемость прекрасно демонстрировала это. Цезарь спал допоздна, пропускал занятия, заваливал тесты, и все это не слишком беспокоило его. Дома его тоже никто не замечал, и лишь через шесть месяцев родители узнали, что его выгнали.

Лишь жизнь на улице как-то расшевелила Цезаря. Вопросы выживания держали его в напряжении, но необходимость этого нагоняло на него тоску. Цезарь отверг всю свою жизнь и оставил родителям на автоответчике сообщение, что «отлучится ненадолго».

Ни о чем сильно не задумываясь и ища кого-то, кто мог бы ему посочувствовать, он встретился с молодой девушкой. Ее звали Джослин и она согласилась поговорить с ним, если он ее угостит. У Цезаря оставалось немного денег, он купил ей выпить и они немного поговорили. Затем она пригласила его к себе, в небольшую квартирку

недалеко от бара. Здесь она проявила свои истинные мотивы – она поцеловала его в шею (на которой по ее мнению была странная родинка) и запустила пальцы в его волосы. Она попросила больше наличности, если он хотел «весело провести время». У него ничего не осталось, и поэтому она немедленно выставила его вон.

Жалкий и без денег, Цезарь вернулся в парк, о котором он думал как о доме. Он посмотрел на листья, разбросанные вокруг тропинки, и попытался найти теплое место. Когда за ним последовала тень, он подумал, что пришел его конец в виде грабителя или психопата. Он почувствовал острую боль в шее, а затем ощутил, как из него высасывали жизнь, а после влили ему новую жизнь в глотку. Нападение окончилось столь же внезапно, как и началась, и Цезарь снова дрожал в темноте, глядя на разбросанные ветром листья.

На следующее утро Цезарю пришлось искать убежище на ближайшем складе. Он больше не мог находиться под лучами солнца. Его аппетит был заменен жаждой крови, но не слишком-то сильной. Цезарь понял, что нападение превратило его в вампира, и бессмертие привлекало его столь же слабо, как и смертность.

В эту зимнюю ночь с Цезарем произошло еще одно значительное изменение. Впервые его товарищи смогли выделить его из толпы. В течение недели его нашла Джослин, однако на этот раз ее реакция была совсем другой. Она была шокирована тем, что с ним стало. Он объяснила, что хотела выпить его крови, но в конце почувствовала жалость к нему. Она объяснила ему некоторые базовые правила и понятия общества вампиров.

Джослин думала, что нашла в Цезаре друга, но на следующую ночь он исчез. Она начала искать его, имея лишь его имя и описание внешности – единственной его отличительной чертой была родинка в форме полумесяца на шее. Разумеется, его никто не видел. Она продолжила его поиски, связываясь с другими Сородичами и давая им его описание.

Тремеры в течение долгого времени изучали пророчества Каина, которые были изложены на страницах Книги Нод. Когда до них дошел слух о вампире с родинкой в форме полумесяца, их сердца почти забились снова. Некоторые отрывки Книги говорили о том, что подобная отметина является предзнаменованием Геенны. Внутренний Круг был безо всяких колебаний извещен об этом и на конклаве было постановлено отыскать вампира с этой отметиной.

Сам же Цезарь остается в неведенье касательно того, как он всех всполошил. Он старается избегать других вампиров, не столько из-за того, что любит свою собственную компанию, сколько из-за того, что не любит компанию других. Его не слишком-то интересуют другие «Сородичи». Их бесконечные тайны и планы слишком запутанные бессмысленны для него. Поэтом до поры до времени ему удается избегать силков Тремеров. Цезарь просто продолжает путешествовать из города в город в поисках витэ и собеседников.

Внешний вид: Цезарь выглядит подавленным и сутулым. Его изношенная коричневая куртка обвисает на его худом теле. Небритый и нечесаный, он существует на улице, и его естественная красота и юношеская улыбка померкли. Даже в редкие моменты общения он выглядит отдаленным и делает туманные намеки.

Советы по отыгрышу: Бессмертная не-жизнь? Разве может быть еще хуже? Вы можете проникнуть в комнату, Полную Вентру и Тореадоров, которые обсуждают клановую политику или другие нонсенсы, но не слишком-то много шансов, что вас скоро пригласят на подобное мероприятие. Во имя Господа, должно же в том мире быть что-то большее, чем просто ложиться спать, просыпаться и пить. А если же нет…

Клан: Каитифф

Сир: Неизвестен

Натура: Одиночка

Маска: Брюзга

Поколение: 15

Становление: 1996

Видимый возраст: около 18

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 1, Уклонение 2, Эмпатия 2, Запугивание 2, Знание улиц 3, Хитрость 2

Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Исполнение 1, Скрытность 4, Выживание 3

Познания: Академические знания 2, Компьютер 1, Медицина 1, Политика 2, Наука 2

Дисциплины: Прорицание 1, Затемнение 2

Дополнения: Связи 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 3

Мораль: Человечность 7

Сила воли: 3

Киоко Шинсегава, чистильщик

Происхождение: Один из гайдзинов заинтересовался Киоко с того самого момента, как он ее увидел, и это определило ее проклятье.

Будучи посланником в уджи Бишамона, Фридрих Крейзер попытался предпринять обреченную попытку основать капеллу в Киото, что в Японии. В течение десятилетий Колдуны были заинтересованы в изучении искусства фэн-шуй, которым обладали геоманты квай-джин. Заявив, что он является «специалистом по культуре Востока», Крейзер решил провести дипломатические переговоры с таинственными Сородичами Востока.

Однако на самом деле Крейзер мало что знал о квай-джин. Его истинные мотивы так и остались в тайне – был он невежествен и самоуверен или же просто хотел сбежать от интриг в Вене? Так или иначе, Крейзер встретил юную Киоко в гостинице для путешественников в рыбацкой деревушке вскоре после того, как прибыл в Киото. Ее красота, экзотическая для европейского путешественника, захватила его и судя по последним страницам его журнала она разожгла в нем «смертные страсти, о которых его мертвое сердце давно забыло».

Неведенье Крейзера касательно обычаев квай-джин неминуемо привело его к гибели, и несколько убийц напали на него еще до того, как он успел представиться. Возвращаясь назад с рыбацкого пирса, где убийцы сделали свое дело, он достаточно долго сражался с голодным безумием…

…пока не увидел, как Киоко принесла ему еду и не потерял контроль. Она всегда считала странным, что это странный бледный гость никогда не ел ее рис и креветок, но она все равно приносила их ему каждую ночь. В эту последнюю судьбоносную ночь гость ввалился в свою комнату истекая кровью, куски плоти свисали с него и он упал перед ней.

Взгляд Киоко померк и ей стало холодно, когда чудовище набросилось на нее и стало пить ее теплую кровь. Она отчаянно сопротивлялась, но чудовище было слишком сильно даже в своем ослабленном состоянии. Однако в самом конце она все же невероятным усилием воли смогла воткнуть чудовищу деревянную ложку в сердце перед тем как отключиться.

Киоко очнулась спустя несколько минут и услышала крик своего отца. Она обнаружила, что ее лицо покрыто ее же кровью, а парализованное существо лежало на соломенном матрасе рядом с ней. Подгоняемая страхом, Киоко взяла из кладовой серп своего отца и отрубила чудовищу голову, а то рассыпалась в прах.

Испоганенная чудовищем, Киоко убежала в ночь, оставив позади себя всю безопасность, которую она знала. Она и раньше слышала о людях-демонах, странствующий волшебник научил ее, как с ними связаться. Она пошла в лес, упала на колени перед рекой и запела, насыпав немного специй на поверхность воды.

Через некоторое время на берегу появился Изможденный Монах и рассказал ей о том, чем она стала.

«Теперь ты стала дочерью дьявола, - сказал он. – Ты принесешь неудачу всем нам и будешь оставлять за собой лишь несчастья».

«Что же мне делать, Изможденный Монах? – заплакала Киоко. – Должна ли я покончить с этой новой жизнью?»

«Нет, - ответил Монах. – Этот выбор предстоит сделать не тебе. Ты должна, цветок кровавых вод, отправиться в земли демонов, которые создали тебя. Ты должна бежать, на восток ли или же на запад, и там утолять свою жажду кровью королей-демонов».

И Киоко бежала, купив себе билет на корабль, который направлялся в Сан-Франциско, на деньги, украденные из деревенской казны.

Прибыв на американские берега, она выучила английский и немецкий (на котором был написан журнал чудовища) и вступила в союз с небольшим кабалом Тремеров (благодаря знаниям, которые она почерпнула из журнала Крейзера). Она едва могла приспособиться к использованию извращенной магии обитателей запада и избрала дорогу, которую ей посоветовал Изможденный Монах: она стала чистильщиком Сан-Франциско, которым управлял князь Ванневар Томас. [Нынешний князь этого города Сара-Энн Виндер – **прим. переводчика**]

Киоко знала, что она работает на тех же демонов, что создали ее, и исполняет свою судьбу единственным способом, которым может – она уничтожает тех, кто достаточно слаб, чтобы пасть от ее меча и цепа. Недавнее вторжение квай-джин напомнило ей о прошлом, которое у нее столь жестоко отобрали, однако она знает, что люди-демоны с ее родины не колеблясь убьют ее. Поэтому все свои ночи Киоко проводит в сражениях и часто становиться тем камнем, о который спотыкаются жалкие анархии и слабокровные Сородичи, которые бегут от квай-джин на юге.

Внешний вид: Киоко может изображать из себя кого угодно, чтобы достаточно близко подобраться к своей предполагаемой жертве. Она является мастером маскировки, а так же полагается на анонимность и невежество своих жертв, что позволяет ей играть новые роли. В редкие моменты, когда она предстает в своем истинном облике, она проявляет крайне мало личной инициативы. Ее одежда и прическа соответствуют последним модным журналам и не несут в себе никакой индивидуальности.

Советы по отыгрышу: Вы умелы и себе на уме, когда находитесь «на работе», преследуя свою жертву. Однако когда вы остаетесь сама по себе, то становитесь негибкой и испуганной – Становление навсегда заморозило вас на последнем этапе вашей юности и во многом вы все еще молодая девушка. Разумеется, вы никому не позволяете увидеть эту слабость и изображаете из себя сильную личность. Ваша манера общения становиться все более резкой, так как вы распаляете убийцу в себе (эта ваша сторона защищает вас и гарантирует ваше существование), чтобы получить уважение. Поэтому из-за еженощных салонов и охот вы все больше деградируете.

Клан: Тремер

Сир: Фридрих Крейзер

Натура: Садист/Ребенок

Маска: Традиционалист

Поколение: 10

Становление: 1897

Видимый возраст: около 18

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 2, Допрос 2, Эмпатия 2, Запугивание 3, Знание улиц 3, Стиль 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 4, Безопасность 2, Скрытность 3, Выживание 2, Вамп 1

Познания: Академические знания 1, Компьютер 1, Расследование 3, Лингвистика 2 (английский, немецкий), Оккультизм 1

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 1, Стойкость 2, Тауматургия 1

Пути Тауматургии: Путь Крови 1

Дополнения: Связи 2, Ресурсы 3, Статус 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 3

Мораль: Человечность 4

Психозы: Раздвоение личности (результат – раздвоенная Натура)

Сила воли: 4

Глава 3: Независимые и Инконню

Ночь не обязательно принадлежит одной из двух крупных сект вампиров. В эти современные отчаянные ночи многие вампиры отстраняются от жалкой политики сект и следуют собственным целям. Как говорят многие старейшины, значение имеет лишь кровь, а все остальное – притворство.

Однако мудрые вампиры не питают иллюзий касательно Сородичей. Прежде всего каждый вампир – это хищник и чудовище. Зачем тратить свои ночи на более мелкие цели, спрашивают независимые. Зачем служить целям другим? Последние Ночи уже настают, все больше пророчеств сбываются и знаменуют приближение Геенны, и многие гадают, какую же роль во всем этом сыграют эти неприсоединившееся Сородичи и кому же они будут служить.

И поэтому Джихад продолжается.

Брунгильда, лидер Валькирий

Происхождение: Смертная жизнь Брунгильды – теперь лишь фрагмент воспоминаний для нее. Она ничего не помнит о своем сире, но припоминает, как в ранние после своего становления рыскала по лесу в поисках пропитания. Вскоре она нашла себе подобных, и эти свирепые Гангрелы рассказали ей насчет того, кем она должна была стать. Группа женщин-Гангрелов, которую она встретила, верила, что они были Валькириями, девами-воительницами из северных легенд. Они видели в себе неживое воплощение нордических мифов и вели себя соответственно. Брунгильда начала считать себя возродившейся легендой.

Брунгильда провела несколько веков, выполняя свою самоназначенную цель. Валькирии проносились по полю боя, решая судьбы храбрых воинов. Веря, что их направляет воля Одина, они отправляли храбрецов в Валгаллу. У валькирий были достаточно мирные отношения с остальными Гангрелами, которые жили среди викингов, и в течение многих лет никто в Европе не мог остановить их опустошительные орды.

Приход христианства все изменил. Вентру и Тореадоры из Германии и Англии вскоре покорили викингов. И в то время как остальные Гангрелы адаптировались к переменам, Гангрелы продолжали сражаться, чтобы сохранить скандинавские страны в варварстве и дикости. В конце концов Вентру, Тореадоры и даже Бруха начали выслеживать их и убивать по одной. Валькирии, которые не встретили свою Окончательную Смерть, впали в торпор.

Брунгильда также добровольно впала в торпор после двухсот лет бегства и была пробуждена лишь кровопролитием Первой Мировой войны. Многие европейские Сородичи были вовлечены в эту войну, однако Брунгильда решила найти уцелевших Валькирий. Она перегруппировала Валькирий, которые все еще подчинялись ей, и они снова решили отвоевать землю, которая некогда принадлежала им. В цивилизации и культуре современного мира они видели оскорбление своих верований. Брунгильда тосковала по ночам кровопролития и язычества.

В течение нескольких десятилетий после Второй Мировой активность анархов в Скандинавии крайне возросла. Лидеры Сородичей в этом регионе отрицали наличие какой-либо проблемы, но им мало кто верил. Брунгильда и ее Валькирии подбивали анархов на беспорядки при любом удобном случае. В анархах она видела инструмент, который помог бы ей свергнуть Вентру и Тореадоров, столетия назад вторгшихся на ее земли.

Однако Брунгильда жаждала разобраться не только с Сородичами Скандинавии. Набросок, изображавший неизвестного убийцу, который отобрал жизнь шведского премьер-министра Олофа Палме в 1986, легко позволял опознать в преступнике неумолимую Гангрельшу. Если она в действительности являлась убийцей, то неизвестно, чего она этим добилась кроме того, что заставила понервничать местных Сородичей. В тайне князья Скандинавии весьма обеспокоены, и у них есть на то свои причины. Брунгильда и ее Валькирии не остановятся, пока Скандинавия снова не станет жестокой и дикой землей, которую они помнят.

Внешний вид: Брунгильда высокая и стройная нордическая женщина с атлетическим телосложением, светлыми волосами и ледяными голубыми глазами. Она обладает по-своему дикой и холодной красотой. Как и многие Гангрелы в ее возрасте, она обладает некоторыми животными чертами. Форма ее глаз, ногти, скорее похожие на когти и неяркий мех на бровях делают ее похожей на волков с ее родины. Она обычно одевается как панк, в рваные джинсы и кожаную куртку.

Советы по отыгрышу: Вы верите, что являетесь воплощением легенды и исполняете волю Одина. Тонкокожие Вентру захватили вашу страну и превратили яростных нордических воинов в смертный скот. Однако вы и ваши новые последовательницы не повторите прежних ошибок. Вы не будете скрывать свою ярость по поводу того, что случилось с вашей возлюбленной землей, и будете сражаться изо всех сил, чтобы восстановить ее утерянную дикость.

Клан: Гангрел

Сир: Неизвестно

Натура: Победитель

Маска: Фанатик

Поколение: 6

Становление: 150 до н. э

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 5, Драка 7, Запугивание 4, Лидерство 5

Навыки: Знание животных 4, Вождение 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 6, Верховая езда 4, Скрытность 2, Выживание 4

Познания: Лингвистика 2 (английский, немецкий), Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 2

Дисциплины: Анимализм 4, Стремительность 3, Стойкость 4, Могущество 2, Присутствие 4, Превращение 5

Дополнения: Слава 1, Слуги 5

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Храбрость 5

Мораль: Человечность 3

Психозы: Обжорство, Мегаломания, Паранойя.

Сила воли: 9

Фатима Аль-Факади, Рука Мести

Происхождение: Фатима Аль-Факади родилась в семье преданных династии Альмохадов воинов-мавров. Когда христиане вторглись на ее родину, она боролась с ними как могла. Сначала под видом проститутки она убивала пьяных крестоносцев, а позже, когда Первый крестовый поход подошел к концу, она в открытую сражалась среди других воинов Аллаха.

Ее страстность и умения привлекли внимание Ассамитов. После долгих споров клан согласился нарушить многовековой принцип не давать Становление женщинам [После того, как в 3-й редакции клан переделали, это принцип исчез – **прим. переводчика**] и Фатиму доставили в Аламут, где после долгих тренировок она стала совершенной убийцей.

Преданная мусульманка, она боролась против захватчиков в последующих Крестовых походах. Она помогала своим людям возвращать их святые земли. На поле боя она встретила вампиршу, которая сильно повлиял на ее судьбу — Люситу из клана Ласомбра. Фатима и Люсита сражались всю ночь, получили сильные ранения и были вынуждены вместе искать в пещере убежища от надвигавшегося рассвета. Из уважения к самому достойному противнику, которого она когда-либо встречала. Фатима пощадила Люситу. Эти двое стали друзьями, а затем и любовницами.

Когда Крестовые походы подошли к своему завершению, Люсита вернулась в Европу. В течение многих лет цели Ассамитов пересекались с целями Ласомбра, в результате чего Фатима и Люсита сражались как на одной стороне, так и на разных. Также иногда они работали вместе, например тогда, когда Ласомбра во время Восстания Анархов начали уничтожать собственных старейшин. Их отношения развивались по сценарию «любовь-ненависть», и часто это едва не заканчивалось Окончательной Смертью. Однако несколько раз Фатима появлялась из ниоткуда, чтобы спасти Люситу.

Однажды старейшины Ассамитов дали Фатиме контракт на убийство Люситы. Разрываясь между преданностью Люсите и клану, Фатима поклялась исполнить свой долг перед кланом, но она так же позволила слухам о контракте попасть к Люсите. Когда Фатима появилась, Ласомбра уже была готова и отправила ее в торпор. Сразу после пробуждения Фатима сообщила о своем провале в Аламут. Это был единственный контракт, который она не выполнила.

Фатима стала одним из лучших воинов среди Ассамитов — за века она устранила множество старейшин, тех, кто создавал проблемы, и даже целые стаи Шабаша.

Фатима фанатично предана своему клану. Она готова на все, чтобы выполнить контракт или впечатлить лидеров. После снятия с клана проклятия, Фатима пользовалась любой возможностью совершить диаблери. Ее могущество возросло, и сейчас она является одним из сильнейших

членов клана. То, как она бросает вызов сокланoвцем. заставляет многих из них думать, что она хочет стать первым калифом женского пола, а это совсем не нравиться консервативным Ассамитам.

Внешний вид: Фатима с ее притягательными формами и большими миндалевидными глазами является образцом красоты. Изящная, ростом пять футов и шесть дюймов, она обладает худощавым и мускулистым телосложением, а ее кожа смугла, как и у других ее сокланoвцев. Она изменяет свой внешний вид в зависимости от текущего задания. Когда Фатима предоставлена сама себе, она облачается в традиционное арабское одеяние, и всегда носит с собой древний скимитар из дамасской стали.

Советы по отыгрышу: Мир видит в вас бессердечную убийцу — так соответствуйте этому. Изменяйте свое поведение по ситуации, чтобы подобраться к жертве. В глубине души вы страстная натура. Ваша любовь к Люсите, мусульманская религия и доверие своему клану иногда мешают вашим лояльности и внимательности. Вас снедают внутренние противоречия, но вы не даете им парализовать себя и пользуетесь ими как внутреннем пламенем. Всегда помните, что цели клана Ассамитов являются самыми важными и должны быть достигнуты любой ценой.

Клан: Ассамиты (каста воинов)

Сир: Тетмес

Натура: Фанатик

Маска: Одиночка

Поколение: 6

Становление: 1102

Видимый возраст: около 25

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 3, Лидерство 1, Маскарад 3, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Акробатика 3, Ремесла 1, Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 5, Исполнение 3, Верховая езда 2, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 3, Вамп 3

Познания: Академические знания 3, Знание Камарильи 2, Знание клана 3 (Ассамиты), Расследование 3, Лингвистика 5 (множество языков), Медицина 3, Оккультизм 2, Политика 2, Знание Шабаша 3, Наука 1

Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 4, Стойкость 2, Затемнение 4, Могущество 3, Смертоносность 5

Дополнения: Альтернативное опознание 3,Связи 4,Ресурсы 4, Статус 2

Добродетели: Убежденность 4, Самоконтроль 2, Храбрость 5

Мораль: Путь Крови 7

Сила воли: 6

[**Примечание переводчика:** После Схизмы Фатима покинула клан и стала лишенной приверженности]

Марсиана Джованни, следователь Камарильи

Происхождение: Марсиану часто считают единственной Джованни, которая переступила знаменитые

границы нейтралитета клана и решила активно помогать Камарилье. Ее знания Некромантии, а так же ее навыки следователя, юриста и медика сделали из нее бесценного наемного агента. Гладя свою кошку, он заходит в комнату, сопоставляет факты и называет виновного. Из-за того, что она может общаться с покойными жертвами, ее эффективность лишь увеличивается.

Марсиана пользовалась всеми привилегиями, которые может получить девочка, рожденная в одной из богатейших семей Венеции. Она включилась в социальные круги Венеции безо всякой задней мысли касательно странных вещей, которые происходили с ее семьей и домом, в том числе и посещений странных личностей, которых называли «дядюшками». Ее иллюзии развеялись лишь тогда, когда в ее девятнадцатое день рождения отец взял ее в семейный мавзолей. Здесь ее ждали семь фигур в плащах с капюшонами. Каменные двери склепа закрылись за ней. Когда они открылись снова, ветреная девушка исчезла и появилась серьезная женщина. Ее постоянно испытывали и тренировали, и она с головой погрузилась в семейный бизнес в надежде, что и она однажды станет достойна проклятья бессмертия.

Эта красивая и сильная женщина, которая отвлекалась от своего обучения занимаясь танцами, быстро обнаружила непринужденную слежку за собой по мере того, как она с одинаковым интересом разведывала темные тайны мертвецов и международных финансов. Удовлетворенные ее успехами, неживые покровители решили, что она достойна поцелуя не-жизни.

Марсиана так бы и могла остаться еще одни неонатом Джованни, если бы особые обстоятельства не выявили ее таланты. Навещая одного знакомого, который был связан с торговлей героином, она нашла его мертвым в его же офисе. На стене красовалась буква « G», нарисованная его кровью, которая была обведена в круг и перечеркнута. Высшие эшелоны клана поручили расследование этого преступления Марсиане. Используя свои навыки Некромантии, она вызвала дух этого мужчины и с помощью него определила личность убийцы, которым оказался его конкурент в торговле наркотиками, бродячий Тореадор.

Используя свои природные таланты при расследовании, Марсиана выследила этого Сородича вплоть до его логова, а затем связалась с несколькими членами своей семьи, чтобы они нанесли несчастному Каиниту визит. Ее глаза светились в темноте, когда она наблюдала за тем, как мстительные Джованни набросились на глупого Тореадора и уничтожили его.

После этого инцидента покровители Марсианы увидели, что она может быть крайне полезна в качестве следователя. Она принялась изучать судебную медицину, следовательское дело и правоведенье, и ее вампирские способности помогали ей делать это крайне быстро. Вскоре Джованни предложили ее услуги Камарилье в качестве наемного следователя.

Способность Марсианы разговаривать с мертвыми в совокупности с ее острым пытливым умом позволяли ей расследовать дела, которые ставили в тупик даже могучих архонтов и юстициариев. Вскоре она приобрела хорошую репутацию, и даже самые высокопоставленные лица Камарильи обращались к ней. Когда аластор Кэмбридж был убит, его сир направился прямо к Марсиане, чтобы раскрыть это дело.

Несомненно, Марсиана стала бы одной из основных целей Шабаша, если бы не предпочитала избегать гласности. Вампиры, которые знают ее и так понимают, что она является лучшим следователем среди нежити.

Марсиана не берет оплаты за свои услуги, однако давняя традиция клана Джованни требует, чтобы ее наниматели оказывали ей услуги в будущем. Эти услуги могут варьироваться в зависимости от сложности и запутанности дела. Благодаря своей работе Марсиана создала обширную сеть связей и ресурсов, которая может соперничать с таковой у любого другого активного Сородича. Марсиана просит держать ее просьбы в тайне в качестве части оплаты, и поэтому Камарилье неизвестна обширность ее сети. Если бы Внутренний Совет узнал о том, что у каждого из них есть долг к Марсиане и что она может в любой момент истребовать его, скорее всего они бы ее уже убрали. Сеть Марсианы простирается от подобных высот

до котерий неонатов в различных городах, и этих вампиров она иногда использует как посыльных и для прочих небольших заданий.

Марсиана крайне лояльна своей семье и ее целям, но чтобы успокоить своих клиентов, она не проявляет никакой привязанности к ней. Эта уловка была столь эффективно, что многие Сородичи поверили, будто бы она скрывается от своей семьи, и они скрывают ее тайны, чтобы не потерять столь ценный ресурс из-за уничтожения его Джованни.

Внешний вид: Марсиана чудесно выглядит для женщины, которой за 40, ее седеющие волосы стянуты в пучок, а на своем орлином носу она носит пару косметических очков. Она одевается в элегантную итальянскую шерстяную одежду и шелковые бизнес-костюмы и часто носит декоративную брошь. Так же при ней постоянно находится кот. Многие замечали, что каждый раз это разный кот и что он изменяется каждую ночь. Никто в точности не знает, что же случается с этими животными, однако похоже на то, что к каждому из них Марсиана относится с привязанностью.

Советы по отыгрышу: Вы носите маску благородной тетушки, добродушной и сердечной, но под вашей бархатной перчаткой скрывается стальной кулак. Когда вы заняты делом, то являете из себя образец сконцентрированного ума, но вы скрываете его при помощи добродушного вида.

Клан: Джованни

Сир: Альмодо Джованни

Натура: Ловкач

Маска: Опекун

Поколение: 11

Становление: 1924

Видимый возраст: около 45

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 4, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Интуиция 4, Лидерство 1, Знание улиц 1, Хитрость 5

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Безопасность 3, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Академические знания 4, Бюрократия 2, Загадки 4, Финансы 3, Расследование 5, Правоведенье 5, Медицина 4 (судебная медицина), Оккультизм 4, Политика 3, Наука 4

Дисциплины: Доминирование 4, Некромантия 3, Присутствие 2

Пути Некромантии: Путь Склепа 3, Путь Праха 1

Дополнения: Союзники 2,Связи 5,Влияние 4, Ресурсы 4, Статус 2

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 3

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 6

Амброджино Джованни

Происхождение: Ублюдок как для смертной семьи, так и для клана Джованни, Амброджино продвинулся в высшие эшелоны Некромантов благодаря своим безжалостности и амбициям. Благодаря своей решимости он стал умелым

некромантом еще до Становления. Это же качество заставило искать его призрачных провидцев, которые предсказали ему восхождение до божественной власти.

Находясь под воздействие своих откровений, Амброджино потратил более 300 лет на поиски «Фрагмента Саргона» - артефакта, который проливал свет на планы Патриарха Каппадокиуса диаблеризировать Бога и самому стать Богом. Амброджино насмехался над самой идеей о том, что можно убить один из аспектов Святой Троицы, однако он верил, что Каппадокиус был близок к приобретению богоподобной силы незадолго до того, как он был уничтожен.

В 1666 году он погнался за группой Сородичей из Камарильи, которые также искали Фрагмент Саргона. В результате этой фанатичной погони начался Лондонский пожар, и перемирие между Камарильей и Джованни оказалось под угрозой. В течение последующих столетий дерзость Амброджино дала ему преимущество над его соперниками и в 1882 году он заполучил Анексхексетон - артефакт, который давал божественную мудрость, необходимую для осознания пути к божественности. Вместе со своим новым трофеем он вернулся в Мавзолей, венецианский штаб клана.

В течение следующего века Амброджино вел себя достаточно тихо. Как игрок, который почувствовал, что он слишком часто испытывал свою удачу, Амброджино понял, что его крестовый поход наконец привлек внимание основателя клана Джованни, Аугусто. Не смотря на то, что Аугусто всегда давал Амброджино широкую свободу действий, если бы Патриарх узнал об истинных амбициях Амброджино, то немедленно бы его уничтожил.

Даже в это тихое время Амброджино не бездельничал. Не смотря на его надежды стало очевидно, что Фрагмент Саргона был уничтожен в огне Лондонского пожара. Движимый видениями, которые он получил от призрачных Оракулов, он принялся искать Фрагмент в Землях Мертвых, так как знал, что и призраки вещей, а не только людей, могут «существовать» за Саваном.

В течение десятилетий Амброджино вел тщательные поиски в Подземном Мире. Это было медленное и утомительное дело – допрашивать духов и посылать агентов за Саван. Однако летом 1999 года все изменилось.

Амброджино находился в Мавзолее, просматривая особо опасный регион известный как Море Теней, когда в море внезапно появилось цунами. Одновременно последовали вспышка и большая волна, и мистические сирены Мавзолея ужасно засигналили. Неистовая проверка показала, что не только все ловушки для духов были заполнены кричащими духами, но некоторые несчастные призраки вселились даже в структуру здания. Они вселились в стены, стулья и могущественные артефакты. Некоторые неистовые духи даже побывали спрятаться в членах клана.

Открытие нового окна в Подземный Мир показало движущийся кошмар. Призраков и их истерзанные остатки носило подобно песку в пустыне. Они метались, искали опору, любое убежище от шторма. И будучи пойманными зловещими потоками они исчезали.

Амброджино знал, что подобные штормы иногда бывают в Подземно Мире, но за всю тысячу лет он никогда не видел такого сильного шторма. Будучи неудовлетворенным тем, как события вмешались в его планы, он принялся допрашивать жалкие остатки души, которые были пойманы в Мавзолее. Истерзанные и дрожащие, они были мало склонны к общению и то, что они говорили, выглядело полной ерундой. Однако с течением времени Амброджино заметил общую тему в их бормотании и принялся гадать, не было ли это причиной их безумия.

Он узнал, что шторм начался со слепящего и вездесущего света, а затем наступил краткий промежуток тишины и спокойствия. В это же время три светящиеся фигуры взлетели в «небо» как бы ожидая чего-то. На миг, равный биению человеческого сердца все застыло. Все глаза были прикованы к этим трем как в ожидании некоего великолепия или же абсолютного уничтожения. А затем они ушли. И тут на свидетелей этого налетел ужасный порыв шторма и уничтожил тех, кому не повезло.

Описания трех сияющих фигур увлекло Амброджино. Он спрашивал снова и снова, как они выглядели и куда ушли. Когда он понял, что больше ничего не узнает, то приказал уничтожить захваченных духов, а затем удалился в библиотеку чтобы подумать.

Через неделю Амброджино впервые за столетие собрался в длительное путешествие. Когда его спросили о его планах, он ответил просто «Возможно все-таки Каппадокиус был прав».

Внешний вид: Амброджино выглядит как большой и могущественный человек в возрасте около 55 лет. У него седые волосы по плечи и серые глаза. Однако никто из живых не сможет применить это описание к этому вампиру. Амброджино скрывает свой облик при помощи Затемнения и предпочитает выглядеть более молодой и менее внушительной версией себя. Однако какой бы облик он ни принимал, его левая рука всегда остается серой и увядшей – это цена, которую он заплатил за свою смертоносную магию.

Советы по отыгрышу: Вы сконцентрированы и самоуверенны. Вы терпеливо работали в течение тысячелетия, чтобы получить божественную силу. Вы не сомневаетесь, что это произойдет, потому что вы видели будущее или же часть его. Вы чувствуете, что ваше следующее путешествие приведет вас к величию, которое вы все это время предвидели или же приведет вас к какому-либо ироничному и невообразимому концу.

Клан: Джованни

Сир: Леди Констанция

Натура: Ловкач

Маска: Мечтатель

Поколение: 5

Становление: 1045

Видимый возраст: около 35

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 6, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 5, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 4, Эмпатия 3, Допрос 3, Запугивание 5, Лидерство 4, Хитрость 5

Навыки: Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 5, Исполнение 5, Верховая езда 4, Безопасность 4, Скрытность 5, Выживание 5

Познания: Академические знания 5, Бюрократия 5, Финансы 5, Расследование 5, Правоведенье 4, Лингвистика 5 (множество языков), Литература 2, Оккультизм 8, Политика 5

Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 3, Доминирование 5, Стойкость 4, Мортис 4, Некромантия 8, Затемнение 4, Могущество 6, Присутствие 4, Танатозис 1, Тауматургия 7

Пути Тауматургии: Путь Крови 5, Управление Духами 5.

Пути Некромантии: Путь Склепа 5, Путь Кости 5, Путь Праха 5, Путь Мортууса 5.

Дополнения: Союзники 5, Связи 5, Стадо 5, Влияние 5, Ресурсы 5, Слуги 5

Добродетели: Убежденность 5, Самоконтроль 2, Храбрость 4

Мораль: Путь Костей 7

Сила воли: 7

Достоинства/Недостатки: Железная воля

Каллирус, король мошенников

Происхождение: Каллирус без сомнения является наиболее известным джорджо (не-цыганом) среди Равнос. Его жульничествам и трюкам нет числа, и некоторые из них столь дерзки и известны, что он является единственным не-цыганом, кого европейские Равнос-пуристы не убьют едва завидев. Также он получил Становление от известного в прошлом Равнос, Магдры, чистокровного цыгана, и кто же осудит его выбор?

Каллирус был молодым испанцем, который рос, не имея ничего, кроме своих талантов жулика, которые позволяли ему прокормиться – ни семьи, ни постоянного жилья, ни надежд на будущее. Все это изменилось в один день, когда его тщательно спланированная попытка надуть жадного торговца на несколько монет подвергла его опасности. Каллирус очутился в богато украшенной карете (разумеется будучи замаскированным) с аристократом из центральной Европы, который столь прямо говорил о крови и не-жизни, что он был либо сумасшедшим, либо вампиром. Каллирус понял, что все его предприятие (и что еще более важно, его жизнь) зависят от того, поверит ли он, что этот человек в действительности вампир.

Каллирус был весьма искусен в искусстве повествования (так это называл сам Каллирус – другие называли это «ложью» или «обманом»), и молодой испанец сплел целую сеть из лжи и намеков. В результате его уловка сработала и он выжил, чтобы суметь рассказать о ней. Он решил разузнать побольше о тех, кого это аристократ называл «Сородичами» и он работал в течение месяцев, чтобы добыть нужные бумаги и установить необходимые связи, а затем решил провернуть столь амбициозное дело, что если бы оно провалилось, то множество Сородичей были бы шокированы тем, что в течение года среди них скрывался смертный.

К счастью Сородичем, который в конце концов Сородичем, который разгадал игру Каллируса был Равнос, уважаемый старейшина своего времени, Магдра, однако

ему эта шутка показалась столь увлекательной и невероятной, что он решил превратить ложь в правду. Каллирус был отослан в Англию, подальше от цыган, которые в это время составляли основную массу клана.

Каллирус был огорчен этим изгнанием, но не слишком. Его прибытие в Англию обозначило собой начало трех с половиной веков тщательно разработанных обманов, во время которых Каллирус принимал множество личин, в большинстве глав международных обществ воров и контрабандистов, однако иногда и влиятельных граждан (возможно лишь для того, чтобы упростить жизнь своим криминальным альтер-эго). Никто не может сказать, где же Каллирус всплывет в следующий раз, так как даже самые проницательные из Сородичей знают лишь несколько его личин.

Внешний вид: На вопрос «как выглядит Каллирус?» не существует легкого ответа. Он выглядит как симпатичный юноша, но кроме этого нельзя сказать ничего конкретного о его облике, так как он может меняться каждую ночь, если не каждый час. Если Каллирус не загримирован, не подражает чьим-то манерам, не скрывает себя при помощи иллюзий или же не изображает из себя кого-то, кем не является, то он выглядит как худощавый гладковыбритый мужчина латинянского происхождения. Его немного смуглая кожа и блестящие и коротко подстриженные черные волосы позволяют ему походить на Равнос цыганской крови безо всякой маскировки. Его пальцы похожи на непрестанно движущуюся машину. Они длинные, тонкие и крайне проворные, и им мог бы позавидовать любой пианист. Небольшие объекты вокруг Каллируса имеют свойство попадать к нему в руки, и будь то резинки, зубочистки, скрепки или в том же духе, он сознательно или бессознательно сминает и растягивает их. Если какая-либо из личин Каллируса и будет раскрыта, то именно из-за этой привычки.

Советы по отыгрышу: Есть время чтобы работать, а есть чтобы играть. По этому правилу вы и строите свою не-жизнь: с теми, кто понимает это, вы взаимодействуете, а для других не оставляете даже и следа. Вы можете шутить

и веселиться с кем-то в одну ночь, заниматься делами в другую, и вы не размениваетесь по мелочам.

Клан: Равнос

Сир: Магдра

Натура: Щеголь

Маска: Критик

Поколение: 9

Становление: 1632

Видимый возраст: около 28

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 4, Предсказание судьбы 3, Лидерство 5, Маскарад 5, Добыча вещей 4, Соблазнение 5, Знание улиц 4, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 3, Маскировка 5, Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Исполнение 5, Ловкость рук 6, Скрытность 3

Познания: Академические знания 2, Загадки 3, Лингвистика 5 (английский, французский, немецкий, итальянский, испанский и множество других)

Дисциплины: Анимализм 4,Прорицание 2, Химерия 5, Стойкость 5, Присутствие 1

Дополнения: Союзники 5, Связи 5, Влияние 5, Ресурсы 5

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 7

Дживран Далаал, мертвый бог

Происхождение: Даже до своего Становления Дживран путешествовал по Индии в поисках гедонистических удовольствий и для осуществления своих низменных целей. Его аморальность и очарование давали ему множество приверженцев. Эти последователи отдавали Дживрану все, что имели, выполняя все его желания и даже жертвуя своими жизнями. Очарованный смертью, он часто мучил своих последователей, чтобы увидеть момент, когда душа покидает тело. Рабы, попавшие под влияние его очарования, могли лишь надеется, что смерть придет быстро.

Маркус Козир нашел Дживрана в сожженном храме недалеко от Дели. Маркус стал свидетелем церемонии, на которой с маленького мальчика сорвали одежду перед множеством зрителей, в том числе и его родителями. Затем Дживран при помощи ножа содрал с него кожу и кинул куски его плоти в толпу. Маркус был восхищен тем, как Дживран и его последователи отринули человечность и решил создать из Дживрана себе вечного товарища, который развлекал бы его во время долгих ночей.

Испытав практически все удовольствия и боль, которые может перенести человеческое тело, Далаал без колебаний принял предложение Маркуса. На один год эти двое стали товарищами, путешествующими по югу Азии. Куда бы они не пошли, Дживран мог привлечь внимание множества последователей, а Маркус придавался разврату. Так продолжалось до тех пор, пока Дживрану не наскучил его сир.

Дживран выполнял желания Маркуса, однако тот не делал ничего взамен. Дживран начал считать своего сира

вампиром с небольшим воображением и еще меньшим шармом. Вскоре скука превратилась в негодование, а затем и в злобу. Наконец Дживран решил применить свои особые таланты на вампире, который дал ему бессмертие. Дживран приказал своим рабам приковать своего сира и есть его плоть. Они исполнили это без колебаний. Когда вопли и муки Маркуса подошли к концу, Дживран впился в его голый череп и высосал из него жизненную силу. Затем он в кровавом безумии, которое похоже возникло из-за Амаранта, перерезал своих последователей.

Дживран отправился в Нью-Дели. Его жажда боли так и осталось неудовлетворенной, и смертные больше не могли удовлетворить его желания. Далаал снова принялся набирать лояльных рабов, которые находили жертв для развлечений, которые соответствовали его уникальному вкусу. Однако теперь он предпочитает развлекаться с другими вампирами, которые имели несчастье попасться в сети мертвого бога.

Внешний вид: Дживран Далаал сохранил свои привлекательные черты, которые имел при жизни. Бледность смерти не повлияла на темень его кожи, но еще больше оттенила его резкие черты лица и зеленые глаза. Далаал носит много пирсинга, который меняет каждую ночь. Раны затягиваются каждую ночь, и его слуги снова украшают его тело различными драгоценностями. Дживран обычно лежит голым в своем храме, и один или несколько из его слуг доставляют ему удовольствие или же мучают его (для Далаала нет большой разницы).

Советы по отыгрышу: Существовать согласно человеческой морали – это слабость. Лучше исследовать жизнь и смерть во всем их многообразии безо всяких ограничений. Вы находите человеческие боль и удовольствия увлекательными, однако лишь муки вампира, чья вечная жизнь смещает баланс, может удовлетворить вас. Никто не смеет встать на пути ваших удовольствий.

Клан: Равнос

Сир: Маркус Козир

Натура: Асоциал

Маска: Фанатик

Поколение: 9

Становление: 1905

Видимый возраст: около 18.

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Драка 2, Эмпатия 4, Экспрессия 3, Допрос 3, Запугивание 3, Лидерство 5, Хитрость 3

Навыки: Этикет 2, Исполнение 3, Выживание 2

Познания: Академические знания 1, Правоведенье 2, Оккультизм 2

Дисциплины: Анимализм 2,Прорицание 2, Химерия 2, Стойкость 3

Дополнения: Слава 2, Стадо 5,Ресурсы 3, Слуги 4

Добродетели: Сознательность 0, Самоконтроль 1, Храбрость 3

Мораль: Человечность 2

Сила воли: 4

Граф Ормонд

Происхождение: Многие заявляют, что самые страшные наследники Проклятия Каина получаются из

самых неожиданных существ. Ормонд, некогда гордое и заблудшее дитя Сутеха, не является исключением.

Дитя и сир впервые встретились в полумраке на рынке вечером в Бордо. Он загружал грубую деревянную повозку, с которой он продавал выращенный его семьей урожай, а она выполняла одно не терпящая отлагательств поручение, с которым нужно было управиться до утра. Они не произнесли друг другу ни слова – лишь обменялись взглядами прежде чем аристократка скрылась в своем экипаже. И в этот миг все стало возможно.

Жан-Мишель исполнил свои ежедневные обязанности и вернулся назад к себе на ферму, к своим тремя детям и жене, которая выглядела гораздо старше своих лет и вынашивала четвертого ребенка, однако что-то в нем изменилось. Куда бы крестьянин не пошел, как бы не старался отвлечься, он не мог выбросить из головы и сердца видение, которое явилось ему на темной площади. Была ли это любовь с первого взгляда? Или же особое колдовство, которым обладают все женщины? Или же просто желание жизни, которой у него не было?

Однако крестьянин не знал, да и не мог знать, что сны леди Клеа Аугусты д’Холфорд, которая скрывалась от света в богато украшенном зале без окон так же были неспокойны. Она знала множество стратегий и уловок, при помощи которых мужчину можно было сломать и завоевать его сердце, и что же особенного было в этом? Непоколебимый дух? Игра, в которую она еще не играла? Некое качество, которым она больше не обладала?

Когда он вернулся, ища на темной площади признаки ее присутствия и держа в дрожащих руках букетик диких цветов, она решила сделать его своим. Он оставил свои поля, свою семью, свою жену, свою волю и никогда не оглядывался назад. Он сломался лишь спустя годы, гораздо большее время, чем леди д’Холфорд тратила на любого другого смертного. Размякший от жизни в излишке и изобилии, погрязший в пустяк и излишествах, зараженный не менее чем полудюжиной венерических заболеваний этот распутник наконец получил бессмертие, и когда его смертная кровь вытекла из него, в нем не

осталось и следа от человека, которым когда-то был Жан-Мишель д’Ормонд.

В эти ночи Ормонд («граф Ормонд», как он просит чтобы его называли) ведет суетное и одинокое существование, переезжая из города в город в поисках развлечений и очередной Большой Вечеринки. Его сир, полная разочарования, отбросила его как мусор вскоре после Становления; его часто путают с Тореадором, Вентру или даже Ласомбра, поэтому он спокойно может путешествовать по территориям Камарильи и Шабаша. Полная пороков не-жизнь – идеальная область для осуществления всех его извращенных страстей: он обаятелен, хорошо выглядит, благоразумие в нем преобладает над доблестью, что не раз его спасало в течение всех этих столетий.

Внешний вид: Ормонд – стройный мужчина, и его хрупкая фигура иногда может казаться внушительной, хотя это не так. При жизни он был симпатичным крестьянским юношей, чья красота должна была стереться тяжелой работой, однако жестокий поцелуй сира навсегда избавил его от этого. У него деликатные, почти женственные черты лица, достаточно спокойные, но в то же время опасно экспрессивные. У графа аккуратно подстриженная эспаньолка, его темные блестящие волосы доходят ему до плеч (иногда он перевязывает их лентой в косу, которую носили маркизы, когда это лучше соответствует обстановке) и он всегда держит под рукой пару стильных очков. Даже в случайной компании его одежда броская и тщательно подобранна, чтобы создавать нужный эффект.

Советы по отыгрышу: Все, что делало вас человеком, пропало давным-давно, а все что осталось – это постоянно пантомима определенных действий, вроде той, что вы исполняли давным-давно на рынке. Когда-то вы наслаждались декадансом и распущенностью вашего вида, однако все это стало меркнуть в калейдоскопе застенчивых девушек, неумелых комплиментов и жалких удовольствий. Это делает возможность вживаться в роль аристократа и «чувственного человека с длинными волосами» все сложнее, но вы по-прежнему хороши в этом.

Карнавал великолепен лишь пока вы можете заниматься обманом. Под вашими наигранными шармом и очарованием некоторые уже начали замечать холодный и голодный вуйеаризм, который превозмогает вашу ангельскую элегантность и безрассудство. Поэтому вы постоянно вращаетесь в разных кругах, и постоянно заводите новые знакомства и отношения прежде чем кто-то заметит, что этим вы пытаетесь скрыть пустоту внутри себя.

Клан: Последователи Сета

Сир: Леди Клеа Аугуста д’Холфорд

Натура: Бон Вивант

Маска: Щеголь

Поколение: 9

Становление: 1599

Видимый возраст: около 35 (однако он может варьироваться на 7 или 8 лет в ту или иную сторону в зависимости от макияжа и одежды)

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 1, Уклонение 2, Эмпатия 4, Экспрессия 2, Предсказание судьбы 2, Интуиция 3, Лидерство 1, Маскарад 5, Знание улиц 2, Стиль 4, Хитрость 5

Навыки: Стрельба из лука 1, Маскировка 3, Вождение 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2, Верховая езда 2, Вамп 4

Познания: Академические знания 1, Бюрократия 2, Знание Камарильи 2, Знание клана 3 (Сетиты), Компьютер

1, Финансы 2, Расследование 4, Правоведенье 2, Лингвистика 4, Медицина 1, Оккультизм 2, Политика 4, Физиология 3, Знание Шабаша 1

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Затемнение 4, Присутствие 4, Серпентис 3

Дополнения: Ресурсы 4

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 2, Храбрость 1

Мораль: Человечность 5

Сила воли: 5

Аль-Ашрад, Амр Аламута

Происхождение:Слава Аль-Ашраду, который наблюдал за тем, как было разрушено Проклятие, наложенное проклятыми Тремерами. Тому, кто создал Ритуал Создания и кто поддерживал Детей Хакима в годы их позора. Тому, кто создал Клык Кали и Лук Солнца. Тому, кто усмирял бури и сокрушал демонов своей стальной рукой. Слава Аль-Ашраду, величайшему магу в мире!

Давным-давно, когда Аль-Ашрад был еще смертным, когда он бродил по горам и молнии из его рук и глаз освещали их, он предложил свою магию Хакиму. Мудрый Хаким принял предложение Аль-Ашрада, человека, который будет известен как Амр в годы позора, которые еще лишь ожидали Детей. Возможно, Дети так бы и не смогли вернуть себе свою честь без помощи величайшего мага в мире.

Однако некоторые Дети Хакима негодовали по поводу того, что смертный был принят в их ряды и они решили убить его. Однако у Амра было множество глаз и ушей в те ночи, и он подготовился к вероломству Детей. Когда заговорщики пришли к нему, он был готов. Он убил большинство, выпустив горящую стрелу из Лука Солнца, а остальных добил мечом и магией, так же демоны

сражались на его стороне. Он разметал неудавшихся убийц, как вихрь разрывает паутину. Когда осела пыль, десять лучших сыновей Хакима были убиты, а Аль-Ашрад не получил ни царапины.

Величайший в мире маг пошел к Прародителю и рассказал ему о том, что случилось. Никто не знает, о чем точно они говорили, но истории говорят о том, что Аль-Ашрада обвинил Прародителя в том, что он решил лишить чародея свободы и навсегда приковать его к Детям. Гневу Хакима не было предела, так как убитые были наиболее любимыми и доверенными его сыновьями. Прародитель думал, что Аль-Ашрад собирался узурпировать их власть и стать его правой рукой.

Каждый стоял на своем, и они могли бы начать сражаться, если бы Ур-Шулги, второй сын Хакима, не вмешался. Встав перед разгневанными спорщиками, он сказал, что заглянул в их души и что они оба ошибаются. Он сказал, что заговорщики действовали сами по себе и что Аль-Ашрад не собирался занять их место.

Лицо Хакима потемнело, так как не любил, когда его слова подвергали сомнению даже те, кто был его Крови. Но он был мудр и знал, что Ур-Шулги сказал правду. Однако он так же должен был что-то предпринять, так как Аль-Ашрад не был его Крови и убил его любимых сыновей.

«Да будет так, - сказал Хаким. – Ты убил тех, кто был моими руками и глазами, тех, у кого были сильнейшие руки и острейшие умы среди моей Крови. Я имею праву забрать твою жизнь взамен их, но твои советы были мудры, а магия могущественна. Однако этого нельзя оставить просто так, так как те, кто напал на тебя, не были одиноки среди моих детей. Человек, который не принадлежит к Крови, никогда не будет полностью принят в Аламуте вне зависимости от того, насколько преданно он служит мне. Поэтому я заберу у тебя то, что ты забрал у меня». Сказав это, Хаким одним ударом скимитара отрубил Аль-Ашраду руку, а затем неуловимым движением выколол ему глаз. Чародей не вздрогнул, не закричал, и принял правосудие Хакима с гордостью и достоинством, как и положено великому человеку.

Затем Хаким повернулся к Ур-Шулги, своему второму сыну, родичу джинов и хранителю знаний Аламута и сказал: «Я не могу ввести это человека в Кровь, мой сын, так как многие скажут, что возлюбил его больше других и Аламут начнут раздирать междоусобицы. Введи его в Кровь, чтобы он мог свободно ходить среди моих сыновей». Ур-Шулги поклонился, так как он увидел мудрость в словах Хакима. Он взял Аль-Ашрада на руки и собрался ввести его в Кровь.

И это был единственный раз в течение всей его долгой жизни, когда Аль-Ашрад проявил слабость. Он сказал Хакиму: «Прародитель, я верно служил тебе и принял твое наказание. Так почему же ты решил еще больше проклясть меня, отравив Кровью?» На что Хаким ответил: «Как человек ты всегда будешь ниже Детей», на что Аль-Ашрад не нашелся что возразить.

Аль-Ашрад до сих пор служит Детям Хакима, возглавляя чародеев в Аламуте. Когда Детей осаждали неверные, его чародеи сражались вместе с воинами Крови, убивая могучих рыцарей молния и посылая орды джинов против захватчиков. В самое тяжкое время этой войны, Аль-Ашрад взял свой зачарованный меч и принял участие в битве, в одиночку повернув ее ход и разорвав на части величайших колдунов проклятых Тремеров своей магией. Когда на Детей было наложено Проклятие, Аль-Ашрад скрылся в своей лаборатории и посвятил все свое время возвращению чести Крови. И теперь с помощью Ур-Шулги века его работы наконец-то дали результат.

Слав Прародителю, чья мудрость сохранила человека, который избавил Детей Хакима от проклятия. Слава Ур-Шулги, чьим потомком является величайший из магов в мире. Слава Аль-Ашраду, величайшему магу в мире!

Внешний вид: От Аль-Ашрада исходит аура мощи, которую буквально даже можно увидеть, а не почувствовать, его окружает невидимая сила, которая дремлет, потому что он хочет этого. Его кожа бледна как слоновая кость и на ней нет ни следа от тысячи дуэлей с демонами и проклятыми Тремерами, поэтому его внешность – аномалия среди темнокожих детей Хакима.

Вместо левого глаза у него бриллиант, и ходят слухи, что он дарует ему зрение за гранью понимания. Его правый глаз холодного голубого цвета, цвета дневного неба в пустыне, которого он не видел веками. У Аль-Ашрада были седые волосы и борода перед Становлением, однако теперь он их сбривает каждую ночь. Он предпочитает носить простую белую робу с множеством карманов, в которых содержаться бесчисленные ингредиенты для его заклятий. Левый рукав его робы приколот сзади как постоянное напоминание о правосудии Хакима. У Аль-Ашрада глубокий и резонансный голос, командующий и в то же время спокойный и понимающий. Амр двигается с легкостью молодости, он научился компенсировать недостаток левой руки при помощи своей магии, и многих посетителей его лаборатории шокирует то, что в ней склянки сами своей передвигаются и наполняются.

Советы по отыгрышу: Большинство Детей Хакима думают, что вы величайший маг в мире, однако вы знаете, что это не так, и необходимость и дальше поддерживать обман терзает вас словно демон. Ваша магия действительно могущественна, однако она ничто по сравнению с магией вашего сира Ур-Шулги, того, кто направлял вас в вашем разрушении Проклятия. Вы знаете как никто другой, что означает его пробуждение, и мысли о том, что произойдет дальше отвлекают вас по ночам и наполняют ваши дневные сны видениями земли, залитой кровью. Однако так или иначе, вы Амр и вы исполните свой долг перед Кровью, даже если это будет расходиться с тем, что клан считает «истинным путем». Теперь Проклятие уничтожено, и вы надеетесь, что вы и ваши молодые чародеи, а так же союзники среди исследователей смогут обуздать воинов до того, как они ввяжутся во вторую войну, которую вы не сможете выиграть. Вы никогда не принимали Путь Крови, считая, что Дети Хакима как сильнейшие должны направлять других, а не оставлять за собой пепел по всему миру.

Клан: Ассамиты (каста чародеев)

Сир: Ур-Шулги

Натура: Перфекционист

Маска: Мечтатель

Поколение: 5

Становление: первый век нашей эры, в это время Аль-Ашраду было от 500 до 1000 лет

Видимый возраст: неопределим

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 7

Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 7, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 8, Сообразительность 8

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 6, Эмпатия 5, Экспрессия 7, Инструктаж 7, Запугивание 8, Интуиция 8, Лидерство 6, Хитрость 8

Навыки: Стрельба из лука 8, Ремесла 8 (кузнечное дело), Этикет 8, Гербализм 8, Медитации 8, Ближний бой 8, Верховая езда 5, Скрытность 7

Познания: Академические знания 8 (история), Знание демонов 8, Расследование 6, Лингвистика 8 (множество магических, современных и мертвых языков, включая еношский), Медицина 6, Оккультизм 8, Философия 6, Политика 6, Наука 5

Дисциплины: Прорицание 7, Стремительность 4, Химерия 3, Доминирование 3, Стойкость 5, Обеах 3, Затемнение 7, Смертоносность 8, Ассамитское Чародейство 8

Пути Чародейства: Привлечение Огней 5, Движение Разума 5, Мощь Нептуна 3, Путь Крови 5, Путь Создания 4, Путь Сковывания 5, Rego Manes 5, Rego Mentem 5, Путь Громовержца 5, Управление Погодой 5, Контрмагия 5.

Дополнения: Союзники 8, Престиж в клане 8, Связи 8, Стадо 5, Влияние 5, Ресурсы 6, Слуги 8 (скованные демоны).

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Мораль: Человечность 2

Сила воли: 9

[**Примечание переводчика:** В 2000 году Аль-Ашрад стал инициатором Схизмы – массового исхода Ассамитов в Камарилью.]

Ур-Шулги, Пастырь

Происхождение: В некоторых отрывках из Книги Нод, в особенности в тех, что были найдены на Среднем Востоке, говорится о старых богах, которым поклонялись смертные из Второго Города. Некоторые из этих имен известны исследователям Каинитов современных ночей: Ашур, Кел-Нач, Энкиду, Рашадии. Другие больше нигде не упоминаются в истории Сородичей: Мачеака, Нар-Шефа, Ша’хири и Ур-Шулги. Последнее имя упоминается в четырех разных абзацах, и исследователи Сетитов сделали вывод, что он является воплощением одного из богов войны Второго Города.

Бога войны Хакима.

В Горах Загрос, на границе современных Ирана и Ирака бесстрашный исследователь мог бы обнаружить небольшую пещерку, недавно вскрытую иракскими солдатами. Их грузовик все еще стоит там. Командир отряда решил, что они сбежали и не стал предпринимать попыток по их поиску – возможно и к лучшему для себя, так как эти солдаты уже не в состоянии восстановить свою репутацию или сделать что-то еще.

Если бесстрашный исследователь войдет в пещеру, он обнаружит, что все эти солдаты лежат на земле, в их лицах

нет ни кровинки и на них застыло выражение… удивления. Их оружие все еще лежит рядом с ними за исключением нескольких гранат, которые они использовали, чтобы вскрыть пещеру. Аутопсия (если у гипотетического исследователя будут навыки и желание, чтобы провести ее) обнаружит, что их внутренние органы были разорваны давлением жидкости. Останки хорошо сохранятся для подобного исследователя, так как в них не осталось ни капли крови.

При дальнейшем исследовании пещеры можно будет обнаружит пять простых каменных склепов размеров с банковское хранилище. Они закрыты тяжелыми камнями, которые держит гравитация и более могущественная сила. Один из них наполовину открыт как бы ожидая извлечения чудесной вещи, которая была в него помещена. Последний ужасно разрушен, предположительно изнутри, судя по полудюжине камней размером с кулак, которые валяются рядом с ним.

В Петре, что в Иордане есть гораздо больший пещерный комплекс в песках пустыни. Тот, кто знает верный путь, может попасть в большой неосвященный зал, который находится на расстоянии полумили под землей. Тысячи ниш, большинство из которых пусты, находятся на стенах этого зала. В некоторых находятся запечатанные сургучом глиняные кувшины, на которых недавно были написаны слова на языке, на котором не говорил никто из живых в течение тысячелетий. Если наблюдателю удастся перевести этот язык, то ему станет ясно, что это имена. Исследователь Детей Хакима узнает многие из них. Компания подобралась разнообразная: Джамал, Талак, Исмаил. Если тот, кто обладает достаточной магической силой вскроет эти кувшины, то он обнаружит в них кровь сердец тех, чьи имена начертаны на них.

Множество слухов разнеслось среди рафик, которые пробудились и обнаружили, что проклятье затронутых демонами Тремеров разлетелось как упавший хрустальный бокал, и что в их жилах снова бежит чистая и горящая кровь.

«Аль-Ашрад и его потомки достигли успеха в попытках очистить Кровь, - шептались они, - слава чародею. Колдун и его последователи были уничтожены, - бормотали они, - и после его смерти проклятье было разрушено. Сила Крови смыла всех нечестивцев,» - улыбались они за своими масками.

Пока подобные истории ходили среди рафик, старейшие услышали зов, который исходил из пещеры в Петре. Джамал первый последовал за ним. Когда Амра спрашивают, что же случилось с Хозяином, он просто трясет головой. Лишь он один из всех старейшин Аламута понял правду – да, это его рука сломала Проклятье, но не его воля, знания и могущество. Он был лишь инструментом мастера, который разорвал Проклятие как скимитар рвет паутину.

Лишь Аль-Ашраду известна судьба Джамала – ложный Хозяин Горы больше не должен занимать место Хакима. Истинный хозяин Аламута послал своего герольда, Ур-Шулги, его второе дитя, чтобы тут провозгласил его возвращение в крови, огне и камне. Ур-Шулги, который разрушил ужасное Проклятье; Ур-Шулги, который разрубил бродягу Талака пополам одной лишь мыслью; Ур-Шулги, который пригрозил уничтожить слабых «Ассамитов» до последнего, если они посмеют уклонится от зова их сира.

Внешний вид: Время не было милостиво к Ур-Шулги, так же как и позывы Зверя и бесчисленные враги, с которыми он сражался. Он выглядит как испещренный шрамами, обгоревший ребенок, юный бог, который родился из огня и насилия. Его кожа, которая из-за возраста стала черной как обсидиан, испещрена множеством шрамов, некоторые из которых начинают кровоточить, когда Старец возбужден. Из-под его кожи местами видны кости и сухожилья, как если бы его свежевали. Также глаза Ур-Шулги были выдавлены или сожжены, однако похоже он прекрасно видит и без них. Если он соизволяет одеться, то надевает простые и яркие кафтаны и робы, обычно вместе с ожерельем из костей или янтаря. Его голос звучит так, как будто он исходит из глубин колодца в пустыне (к удивлению Ур-Шулги прекрасно говорит на любом современном языке, на котором к нему обращаются). Ур-

Шулги обычно неподвижен, когда разговаривает с детьми или другими «Сородичами», если только он не хочет сделать риторическое уточнение при помощи вспышки насилия. Если же ему все же требуется сменить позицию для чего-то иного, кроме как убийства, он предпочитает много не двигаться и просто перемещаться с места на место.

Советы по отыгрышу: Вы второе дитя Хаким и первый чародей Ассамитов. Теперь вы действуете как герольд и хранитель знаний своего сира. Вы наиболее могущественный боевой маг на планете, однако вы не думаете о себе так просто. Фактически, большинство ваших мыслительных процессов просто непостижимы для тех, кто не обладает такими же могуществом и возрастом, как и вы. Для сторонних наблюдателей вы не-живое воплощение насилия и мести Хакима, которая падет на всех, кто будет препятствовать его воли. Вы помните славу Второго Города и старых богов, которые ходили по нему. Этот «Аллах» - выскочка, и вера в него осквернила род Хакима, и вы должны показать тем, кто покланяется ему их неправоту или же истребить их. Уничтожение «проклятья», которое наложили Узурпаторы – лишь первый шаг на этой дороге, и эти самонадеянные выскочки будут первыми, кто падут от смерча, который Камарилья пыталась сковать.

Клан: Ассамиты (каста чародеев)

Сир: Хаким

Натура: Традиционалист

Маска: Фанатик

Поколение: 4

Становление: В переводе «Притчей Крови» говорится, что Ур-Шулги получил Становление в ночь «когда камни говорили и небеса рыдали кровавым дождем»

Видимый возраст: неопределим, однако по его маленькому телу можно судить, что Ур-Шулги получил Становление в юном возрасте

Физические атрибуты: неизвестно

Социальные атрибуты: Обаяние и Манипулирование неизвестны; Внешность 0, так как Ур-Шулги предпочитает не скрываться, если только не хочет нанести удар

Умственные атрибуты: неизвестно

Таланты: неизвестно

Навыки: неизвестно

Познания: Академические знания 9 (история), Лингвистика 9, Оккультизм 9; другие неизвестны.

Дисциплины: Прорицание 8, Затемнение 9, Смертоносность 9, Ассамитское Чародейство 9; другие неизвестны.

Пути Чародейства: неизвестно; предположительно древние и богоподобные.

Дополнения: неизвестно.

Добродетели: неизвестно; разве подобные мелочи что-то значат для бога?

Мораль: Путь Крови 10 (древняя форма)

Психозы: У более низших существ это считается мегаломанией

Сила воли: 10.

Неизвестно

Есть несколько причин, почему у большинства Черт Ур-Шулги нет числовых значений. Во-первых, Старец Ассамитов до сих пор смахивает с себя прах веков, и не все его возможности еще доступны в полной мере. Во-вторых, это просто не имеет значения – Ур-Шулги достаточно могущественен, чтобы сокрушить любого

агрессора, кроме как другого Старца без малейшего усилия. «Любой агрессор» включает в себя и любую котерию персонажей игроков, которые были достаточно невезучи, чтобы встретится с ним и достаточно глупы, чтобы бросить вызов его могуществу. И наконец в-третьих, Ур-Шулги не хочет, чтобы кто-либо знал всю полноту его возможностей – то, что здесь описано – это лишь то, что было продемонстрировано свидетелям, которые прожили достаточно долго. Только представьте себе: меньше чем через неделю после того, как сир пробудил его, Ур-Шулги был уже достаточно могущественен, чтобы разрушить ритуал, который был создан комбинированной мощью Внутреннего Круга Тремер, без каких-либо особых усилий. Это хороший показатель того, на что будет способно это существо, если оно захочет (или же его заставят) проявить себя в полную.

Ксавиар, патриарх и бывший юстициарий клана Гангрел

Происхождение: Знаменитый «сын ночи» начал свой путь к жизни, смерти и того, что лежит между ними в качестве сержанта в армии Эдварда Черного Принца. Будучи мелким землевладельцем из горячо оспариваемых северных земель Лоира, Ксавье де Калаис хорошо обучился тому, как тот, кто находиться внизу может играть против тех, кто находится выше. Инстинкты и проницательность сослужили ему хорошую службу в течение этих ранних лет. Он пережил множество сражений и сумел позиционировать себя как хороший помощник для нескольких соперничающих командиров, хотя из-за этого он медленно повышался в званиях и репутации. В битве при Мопертюи, что у Пуатье, которая стала поворотной

точкой в войне, которую историки позже назовут Столетней, Ксавье вступил в битву вместе с Денисом Морбеком и еще полутора сотней обездоленных французских солдат. Эти два вассала возглавили атаку англичан, благодаря которой им удалось одолеть французов и захватить их короля, Иоанна Доброго. В этот же вечер доблесть Ксавье была вознаграждена двумя высокопоставленными покровителями: Джеймсом, лордом Аудлея, который произвел его в рыцари и наградил незначительными владениями, и безымянным странником, который выдавал себя за жонглера из далеких земель, который ввел Ксавье в правящие круги совсем иного рода.

В клане Гангрел существует традиция иногда оставлять птенца, подгоняемого чувством отвращения к себе, ненасытной жаждой странствий, порождаемой Кровью, и возможно другими мотивами одного скитаться по этому миру,. Ксавье, ставший Ксавиаром, получил именно такое Становление. После нескольких кошмарных ночей, за которые недавно ставший рыцарем аристократ узнал о Голоде и чудовищах, которые изображали из себя смертных, он бежал на север, в ледяные пустоши. Там он научился упоению охоты, неутолимому желанию сражаться с другими, пока не победит сильнейший, неопределенности, которая наступала перед каждой новой битвой и ожиданию новой ночи, когда цикл начнется снова. Животные, люди, безымянные люди-чудовища, которые обитали среди северных гор – он убивал их всех.

Ксавиар мог провести вечность в таком получеловеческом состоянии, однако затем в нем пробудилось что-то еще. В его небьющемся сердце зародилась тоска о прежних временах, об игре куда более сложной. Чем все эти кровавые схватки. И эта темная страсть заставила его вернуться в мир людей ближе к концу пятнадцатого века.

Он уже не был молодым птенцом, и отправился на юг, добыв немало шкур людей-волков, которые обитали в глубинах Черного Леса. (И по сию ночь Ксавиар остается ненасытным охотником на люпинов – само его присутствие в любой провинции обостряют и без того напряженные отношения между люпинами и Сородичами и говорят, что

оборотни до сих пор помнят о нем в своих историях и песнях и называют «Убийцей Наших Братьев»). Впервые за несколько десятилетий он встретил себе подобных в Рейнланде и узнал от них о важности распознавания, территории и многовековой хитрости, которую вампиры Камарильи называли Маскарадом. Он провел с ними несколько лет и слушал их рассказы о Традициях и Новом Свете, пока Зверь снова не пробудился в нем и не начал терзать его душу.

В этот раз путешествия Ксавиара завели его в проклятые земли Восточной Европе и еще дальше, он прошел через леса Балкан и захваченные турками земли в Судан и южные земли. Некоторые верят, что в то время как Канем-Борну и Сонгай сражались за власть над зарождавшейся нацией, Ксавиар забрался в самую глубь неисследованных южных земель и там люди, которые никогда прежде не видели белой кожи, поклонялись ему там как богу. Другие настаивают на том, что там он дал Становление множеству ублюдков, и многие из них дожили и до этой ночи, поэтому Ксавир произвел потомков больше, чем кто-либо другой из его клана. Другие говорят, что он встречался с потерянными детьми Лаибон и в их горячих песках и темных джунглях он изучал их тайны, их потерянную магию. Однако правды никто так и не узнает – на все предположения Ксавиар отвечает снисходительной ухмылкой.

Однако точно известно, что в начале восемнадцатого века. Ксавиар пересек Атлантику вместе с пуританами и попал на первый американский конклав, который состоялся в 1704 году, в портовом городе Бостон. И здесь он добыл свой величайший трофей, который он преподнес к ногам Внутреннего Круга: Элиджах, юстициарий Гангрелов, проиграл битву своим внутренним демонам, его же соклановцы стали охотиться на него как на зверя, которым он в сущности и стал, и в конце концов был уничтожен. Круг Шести назначил новичка архонтом, а через сем лет Ксавиар занял место Элиджаха среди юстициариев.

После этого знаменательного вечера Ксавиар долгое время служил Камарилье в качестве юстициария из своего

укрепленного домена в Новом Орлеане, за которым он присматривал из собственных интересов. В отличие от большинства своих соклановцев, юстициарий старался приспособиться к меняющимся временам. Во многом его вмешательство в дела смертных больше подошло бы Вентру, чем Гангрелу, его осведомленность в социальной политике и последних технологиях удивительны для вампира его возраста и он создал впечатляющую сеть связей по всему континенту. (Аксинья Даклау, антитрибу Гангрел и еретик Шабаша, считается потомком Рхана Менестреля и «сестрой» Ксавиара по крови. Однако у них никогда не было каких-либо «семейных» или политических контактов.)

Из-за того, что он столь долго находился на своей должности, Ксавиар неоднократно подвергался клевете. О нем ходят различные слухи, начиная с предположений о его встречах с боевыми отрядами смертных, вооруженных некой сверхтехникой, а так же свидетелями диаблери и инфернализма до фантастических аллегорий о некой «нечестивой связи с животными», ради которой он до сих пор посещает Африку. Однако не смотря на все сомнительные отношения и обвинения, Ксавиар умел превосходно обходиться с информацией и двойными стандартами, исчезать и появляться в разных местах, что позволяло ему исполнять свои обязанности почти триста лет…

Поэтому на фоне всего этого его недавнее решение весьма удивительно. В 1999 году, вскоре после операции из серии «найти и уничтожить» в ходе которой ренегат Смеющийся Джек был выслежен и над ним было свершено правосудие, Ксавир отказался от своей должности юстициария и исчез из общества Сородичей. Несколько ночей спустя клан Гангрел последовал за ним, и множество его вампиров отказались от членства в Камарилье. Лишь военноначальник Карш (который открыто назвал Ксавиара предателем) и еще немного вампиров этого клана сохранили верность секте. У тех немногих Сородичей, которые владеют информацией (или же склонны говорить об этом) сообщают, что причиной такого решения Ксавиара и исхода послужило нечто крайне древнее, возможно даже Патриарх.

Внешний вид: Так как Ксавиар считает себя благородным зверем ночи, то его не особо волнует одежда. Однако так как он считает, что одежда помогает в общении с людьми, то предпочитает носить удобную одежду для путешествий, джинсы, куртки, футболки и другую неприметную одежду. Ксавиар фактически получил Становление на поле боя, поэтому у него трехдневная щетина, которую он иногда бреет, однако чаще не делает этого. Из-за многочисленных ночей, проведенных в качестве хищника, он множество раз впадал в безумие и теперь у него нос, черные глаза и выступающие уши летучей мыши. Ксавиар движется бесшумно, что позволяет предположить, что он так же перенял еще некоторые склонности у летучих мышей. У него изогнутые когти на руках и короткие грубые шипы на спине. Однако не смотря на его звериное обличье, от Ксавиара исходит аура величия как от великих существ из легенд, о которых когда-то пел его сир.

Советы по отыгрышу: Пугающая внешность, которую видят все остальные, скрывают под собой пытливый ум и безжалостные амбиции. Некоторые из ваших сверстников верят в такие старомодные волшебные сказки как честь, уединенность и стоицизм. Пускай и верят – зато у вас есть оружие, которым они не посмеют воспользоваться. Вы прежде всего игрок и победитель. Возможно некоторые из подобных вам и превосходят вас по части прямолинейности и сладких речей, однако вы научились использовать чужие слабости, подтачивать доверие, вслед за чем следует хаос, и говорить хорошо подобранные слова, которые позволяют вашим оппонентам расслабиться перед тем, как вы нанесете свой неотвратимый удар. Вы никогда прежде не позволяли чему-то становиться у вас на пути, и не собираетесь делать этого сейчас.

Клан: Гангрел

Сир: Рхан из Тинтагела

Натура: Победитель

Маска: Брюзга

Поколение: 7

Становление: 1356

Видимый возраст: около 38

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 6

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 1

Умственные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 4, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 4, Запугивание 4, Лидерство 5, Знание улиц 3, Хитрость 6

Навыки: Знание животных 4, Стрельба из лука 4, Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 5, Исполнение 3, Верховая езда 4, Безопасность2, Скрытность 4, Выживание 6

Познания: Компьютер 1, Финансы 2, Житейская мудрость 3, Расследование 5, Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 3, Наука 1

Дисциплины: Абомбве 4, Анимализм 6, Прорицание 2, Стремительность 3, Стойкость 6, Могущество 4, Превращение 6

Дополнения: Союзники 6, Связи 5, Ресурсы 4, Слуги 5

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Мораль: Человечность 4

Сила воли: 8

Куфур Ам-Херу, чемпион Сета

Происхождение: Настоящая история о нем крайне стара и настолько искажена легендами, что даже мало кто из его соклановцев знает ее, однако историки Каинитов считают Куфура Ам-Херу первым слугой Сета – он был его чемпионом, доверенным советником, преданным слугой и маршалом его армии. Согласно историям, именно он оборонял Храм от орд племянника Сета, Гора, и отдал свою не-жизнь, чтобы его хозяин смог сбежать от тех, кто хотел его уничтожить. Этот воин учит своих детей абсолютной преданности и служит готовясь к неминуемому возвращению Сета.

В течение многих столетий трое детей Сета носили титул куфур ам-херу («величайший страж» на одном хтоническом Сетитском диалекте). Каждый из куфуров, чувствуя свое неминуемое уничтожение давал Становление дитя (предпочтительно смертному потомку) и обучал птенца ритуалам и обязанностям его нового статуса прежде чем пожертвовать собой во имя повелителя, после чего у него оставался наследник, который начинал цикл заново. Так или иначе, эта причудливая и искаженная временем история имеет под собой реальные основания. Последний Куфур Ам-Херу был жрецом и помощником писца при дворе Амезиса и получил Поцелуй в шестом веке до нашей эры, за ночь до того, как орды ахаменидов вторглись в Египет, грабя и разрушая все на своем пути. Даже храм Сета и страж, сир Куфура, превратились в прах. Неонат, который наблюдал за всем этим издалека, скрылся и набирался сил, тайно нанося удары персам снова и снова в течение многих лет, пока захватчики не были выдворены из песков Египта.

Из-за своих обязанностей к древней Крови или же негибкого чувства долга большую часть вечности Куфур провел в холодном сне торпора. Он просыпался на десятилетие или два около дюжины раз за тысячелетие, в основном когда он требовался в качестве защитника веры. Когда спустя четыре века власть установленная Александром в нижнем Египте была свергнута, Куфур участвовал в секретных переговорах с македонскими генералами, чтобы выдвинуть правление фараона,

компромисс, который должен был гарантировать выживание его людей. Он также участвовал в осаде Александрии мусульманами, в которой он позже лично финансировал восстановление бесчисленных галерей и музеев, чтобы превратить сокровища династий в нечто большее, нежели просто трофеи войны. Куфур был свидетелем разрушения и восстановления Каира во время Третьего Крестового похода, когда его улицы стали красными от крови, пролитой его клинком. Даже когда Наполеон искоренял египетскую культуру, он при свете факелов наставлял детей и сирот, чтобы они не поддавались французской пропаганде. Поражение Роммеля в 1942 году при Эль-Аламейн заставило Куфуру покинуть свое древнее убежище после того, как британцы по неосторожности уничтожили его. Так же множество других менее известных событий проверяли его способность меняться с течением времени – способность, которой обладает мало кто из вампиров его возраста.

В конец двадцатого века его помощь видимо потребовалась снова. В эти ночи Куфур продолжает крестовый поход своего повелителя, тайно пребывая на побережье Марокко. Он крайне быстро обучается, и знает, что меч и ножны – лишь два из многих инструментов войны, и что в ночных битвах требуется сражаться и на других фронтах. Он с поразительной скоростью адаптируется к современному миру - он уже участвует в глобальной экономике (в особенности на европейском рынке), стал там крупным игроком и зашел так далеко, что уже угрожает влиятельности Вентру на нескольких фронтах. Он никогда и никому не давал Становление, а его смертные и бессмертные последователи начали внедряться в академические и теологические круги по всему миру и теперь лишь вопрос времени, когда их число достигнет критической массы и они превратятся в настоящий культ.

Наблюдатель навряд ли сможет навесить на Куфура ярлык «традиционного» вампира: он очарователен, приятен и на вид не вынашивает никаких злобных умыслов. Он никогда не показывает своих клыков и пьет из кубков, бокалов или шприцов, а не из вен напрямую. Куфур не испытывает прямой ненависти ни к каким другим

представителям Крови вне зависимости от их происхождения или лояльности и готов пообщаться с каждым, чтобы отточить свою проницательность или же просто обменяться информацией. Этот Сетит считает город Танжир своим доменом и Каиниты, которые задерживаются там слишком надолго, имеют нехорошее свойство исчезать. Его соклановцы (те немногие, кто вообще о нем знает) считают его изгоем, однако у него есть несколько разрозненных контактов со старейшими среди Последователей Сета, которые считают его своим отдаленным товарищем. Даже когда эти немногие собираются посовещаться насчет начала того, что многие другие считают Концом Света, Куфур остается странно молчалив. Что же касается современных Сетитов, то Куфур презирает большинство из них. Также он относится даже к некоторым известным Сетитам – он называет Хешу «грубым кункатором», а Кеминтири «навозной шлюхой». У куфура собственное видение мертвой мечты Сета и он не собирается выносить мнение других.

Внешний вид: У Куфура телосложение среднестатистического атлета и грация акробата. Он носит дорогие и сделанные на заказ костюмы (один из его слуг является стюардом и портным) сшиты из лучшей ткани, которую только можно достать. Кожа на его руках покрыта ритуальными шрамами, множеством небольших и округлых ранок, которые создавали, вскрывая плоть и насыпая тута пепел. Клок волос Куфура прикрывает его левый глаз, из-за чего можно предположить, что он принадлежал к знати древнего Египта, однако небольшая татуировка на его шее показывает, что при жизни он был рабом или бандитом.

Советы по отыгрышу: Говоря мягко и величественно, вы истово верите в то, что то, что вы чувствуете (неизбежное и необходимое уничтожение этого мира, чтобы смог появится новый) - верно. Все ваши слова и действия проникнуты серьезностью, и хотя вы не столь наивны, чтобы говорить о своих мотивах всем, кто вас слушает, вы не любите обман. Будь переполнены осторожным энтузиазмом, пламенным и праведным рвением или просто предаетесь спокойным размышлениям о социальной системе, вы всегда в хорошем настроение, и это действительно редкость среди Проклятых. Даже в

ситуациях, которые касаются не-жизни и смерти вы остаетесь спокойным, величественным и держитесь с честью. Вы знаете о том, что грядет, что случиться с людьми этого опустошенного мира и как вам и вашим товарищем следует подготовиться. Ваши неоспоримые прозорливость и обаяние способны влиять на судьбы наций (и иногда так и случалось). И это даже к лучшему, что те, кого вы столь безуспешно стареетесь заразить своим фанатизмом не знают, что вы собираетесь очистить Землю.

Клан: Последователи Сета

Сир: Куфур Ам-Херу (покойный)

Натура: Мученик

Маска: Мечтатель

Поколение: 7

Становление: 525 до н. э.

Видимый возраст: от 18 до 20, в зависимости от одежды

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 6, Манипулирование 3, Внешность 4

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 6, Эмпатия 3, Экспрессия 4 (иероглифическая поэзия), Запугивание 3, Лидерство 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 3, Стрельба из лука 5, Ремесла 3 (гончарное дело), Этикет 5, Огнестрельное оружие 1, Гербализм 6, Ближний бой 6, Исполнение 2, Верховая езда 4, Скрытность 5, Выживание 3

Познания: Академические знания 6, Компьютер 1, Финансы 5, Житейская мудрость 6, Расследование 4,

Правоведенье 3, Лингвистика 6 (множество языков Западной Европы и Северной Африки), Медицина 4 (бальзамирование), Оккультизм 4, Наука 4 (алхимия).

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Стремительность 4, Доминирование 3, Стойкость 4, Затемнение 5, Власть над Тенью 2, Могущество 3, Присутствие 6, Серпентис 6, Сетитское Чародейство 4, Превращение 1

Пути Чародейства: Путь Крови 4, Привлечение Огней 3, Путь Совращения 3, Мощь Нептуна 2, Управление Духами 2

Дополнения: Влияние4, Ресурсы 6 (сокровища фараонов), Слуги 3

Добродетели: Убежденность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Мораль: Путь Тифона 6

Сила воли: 7

Дракула, Сын Дракона

Происхождение: Жизнь и времена Влада Цепеша Дракулы давно превратились в легенду. Будучи вторым сыном церковного рыцаря и настоятельницы монастыря, Владимир из Хунедоары начал свою жизнь в осажденной крепости Сигнисора. Он был бы рожден для богатой жизни среди знати Валахии и Священной Римской Империи, если бы не нависавшая уже несколько поколений над его народом угроза со стороны Оттоман, однако Сын Дракона сумел взять судьбу за глотку и подчинить ее своей воле.

В те времена нелегко было быть ребенком, так всех явных претендентов на трон осаждали орды врагов. Влад и его младший брат Раду провели лучшую часть своего детства будучи заложниками, которых отдали Мураду Третьему по политическим соображениям. Турки освободили Влада и его брата лишь тогда, когда его оцта и старшего брата предательски убили его же советники.

Несомненно, что те травмирующие обстоятельства, которые окружали Дракулу в детстве превратили его в того человека, которым он стал. Семнадцатилетний князь (лишь по праву рождения) бежал к своему дяде Янку, правителю Валахии, и благодаря свадьбе так же стал членом этого благородного семейства. Он принял меч и титул своего отца Сигизмунда в Ордене дракон, собрал под свои знамена армию и поклялся отомстить.

Румынскому князю потребовалось две кампании, восемь лет и еще один позорный плен, но в конец концов он преуспел. Владимир, Сын Дракона, сокрушил других претендентов на трон и сравнял с землей их владения. Он собственными руками убил того, кто предал его отца, Вадислава Второго. Тех советников-предателей, чьи интриги стоили его брату Мирцею жизни он заставил пройти семь лиг (и мало кто из них пережил этот поход), а их семьи он заставил строить свой замок. Тех же, кто уцелел, он обрек на долгую и мучительную смерть и выставил их трупы на всеобщее обозрение, чтобы их разлагающиеся останки напоминали другим о цене за предательство.

Так зарождались легенды о том, кого турецкие солдаты и дети-слуги прозвали казиглу беем – «князем-колосажателем».

Ставь вновь хозяином владений своего отца, князь Влад обратил свое внимание на оттоманских налетчиков, чьи силы периодически покушались на границы его государства, а так же железные принципы закона и порядка, с помощью которых он управлял своими подданными. До этих ночей ходят истории, которые иллюстрируют жестокость правосудия Дракулы. В памяти многих сохранилась память о банкетном зале, наполненном нищими и бродягами, который князь сжег дотла после роскошного благотворительного пира. Разрушенные деревни и отравленные колодцы, которые он оставлял за собой, чтобы ослабить армию султана Мехмеда продемонстрировали его злобный и сообразительный ум, а о лесе, в котором он посадил на кол 20000 турков, которых он взял в плен в битве с султаном рассказывали те, кому все же удалось вернуться домой. Его называли цепеш

(«колосажатель) или же дракула («сын дракона» или «сын дьявола») и границы между человеком, мифом и чудовищем начали смываться.

Однако трагическое стечение обстоятельств разрушило все, что сделал Дракула. Предательский союз между Мехмедом и братом Дракулы, Раду, в совокупности со смертью его любимой, Ливии (которая как говорят бросилась в темны воды Аргеса, чтобы избежать турецкого плена) заставили Дракулу оставить свой трон и в третий раз скрыться. В последующие темные десятилетия изгнанный князь использовал партизанскую тактику протестантов и бронированные повозки. Заключая забытые союзы и договоры с теми, о ком лучше не вспоминать, он советовался с ведьмой по имени Дурга Сун.

Стоя перед сломленными и скованными существами, которых поймала его стража, но не стала убивать из-за приказа, он вспомнил легенды о кровососах и телах, которые становились моложе и сильнее, лежа в могилах, Влад Цепеш Дракула приобщился к не-жизни.

Долгая и насыщенная не-жизнь Дракулы показывает, что этот старейшина Цимисхи опасно непредсказуем. Публично инсценировав свое «убийство», Дракула присягал на верность то Камарильи Хардештадта, то культу смерти Лугожа под названием Шабаш, то злобной Манус Нигрум, а также еще дюжине более радикальных и эзотерических группировок. Однако в конце восемнадцатого – начале девятнадцатого веков он похоже оборвал все эти связи и исчез из общества Сородичей по неизвестным причинам. В 1897 году он зашел настолько далеко, что подвиг пьянствующего ирландского писателя написать свое известное произведение, что стало угрозой Маскараду и могло нарушить хрупкий баланс между вампирами и смертными. Это была его прощальная выходка. С тех пор его никогда не видели в обществе Сородичей.

В эти ночи Колосажатель ведет одинокое существование в руинах своей крепости Тирговистан, что находится между Пасул Тихутс и проходом Борго. О его текущих действиях, не говоря уж о союзах, ничего не известно – он

предпочитает собственную компанию, держась подальше от Камарильи, Шабаша и великой игры, которую Сородичи называют Джихад, и лишь иногда всплывает из-за каких-то непостижимых причин. Его цели и мотивы неясны, однако когда Сын Дракона наносит удар, он быстр и беспощаден.

Некоторые верят, что Дракула старый, уставший и сломленный, павший чемпион, чья сила теперь стала лишь воспоминанием. Другие заявляют, что его отшельничество необходимо для его выживания, из-за того что он упустил свою возможность затеряться среди литературных персонажей, что превратило его не-жизнь в ад, а его самого в предмет охоты, пленника собственного дома и цель надменных врагов, которые хотят сделать с ним то же, что Брут сделал с Цезарем. А некоторые источники утверждают, что он до сих пор встречается со своим невольным сиром, с которым его свела судьба давным-давно. Некоторые говорят, что несколько лет назад он отправился в Новый Свет и уничтожил своего сира, и что в эти ночи упоминание о Ламбахе – лишь еще одно подтверждение сообразительности Дракулы. В одной причудливой истории даже говориться о том, что Колосажаьтель является одним из глав таинственного Инконню.

Что бы из всего этого не являлось правдой, как при жизни, так и после нее, Влад Цепеш, Сын Дракона, Князь Колосажатель получил определенную долю печальной славы. Его не-жизнь не похожа на не-жизнь ни одного другого вампира, которые были до него, он бессмертный, который отличается от всех прежде известных Детей Каина, что бродят в ночи.

Внешний вид: Сын Дракона во многом похож на образ из легенд: у него длинные волосы, усы и животное очарование, которое скрывает темное сердце. У него смуглое лицо, выступающие скулы и зеленые глаза, которые пленяют любого, кто в них посмотрит. У Дракулы аристократический нос, который показывает его благородное происхождение. Он одевается в отличную, но не броскую одежду, предпочитая действовать при помощи своего природного обаяния, а не «крикливой чванливости».

Будучи особо взволнованным, Дракула не скрывает своих эмоций, его движения грациозны и выверены.

Известно, что иногда Дракула меняет свою внешность при помощи Изменчивости, однако вариации этих обликов столь многочисленны, что их бессмысленно обобщать. Среди его обликов известны облик летучей мыши, облик человека-волка, который напоминает разозленного Люпина, старика, красивой женщины и андрогинного ребенка, не говоря о тех бесчисленных обликах, которые он принимает в своем логове чтобы упросить гостей.

Советы по отыгрышу: Столетия добровольного одиночества и утрата иллюзий касательно бессмертия превратили ваше благородное лицо в то, что больше даже не напоминает человека. Вы замечаете, что у вас все больше стали проявляться чуждые человеку жесты и выражения – звериная ухмылка тут, предательски качающаяся походка там, беспокойное низкое рычание или леденящее шипение. Вы любите часами буравить других своим непроницаемым взглядом как будто вы хотите обрушить на них убийственную ярость или же что еще хуже полностью игнорировать их и погружаться в бездонную ностальгию.

Что-то внутри вас скучает о былом – о старых, простых временах, когда отношения между людьми и чудовищами определялись правом рождения, кровопролитием и честью – но Дракула, который существует здесь и сейчас знает, что эти вещи давно ушли. Вы покончили с внешним миром, с глупостью людей, даже с амбициями и хитростями ваших современно мыслящих сверстников среди Детей Каина. Вы все перенесли. Вы наблюдаете за миром с одинокой вершины вашего трона. И ждете.

Клан: Цимисхи

Сир: Ламбах Рутвен

Натура: Кающийся грешник

Маска: Традиционалист

Поколение: 5

Становление: 1495

Видимый возраст: около 45

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 6

Таланты: Бдительность 4, Драка 3, Уклонение 4, Изящество 3, Допрос 3, Запугивание 4, Интуиция 2, Лидерство 5, Стиль 3, Хитрость 7

Навыки: Знание животных 4, Стрельба из лука 3, Маскировка 3, Этикет 5, Ближний бой 4, Исполнение 3, Верховая езда 2, Скрытность 2, Выживание 3

Познания: Академические знания 4, Знание Камарильи 4, Житейская мудрость 3, История 5, Лингвистика 6 (множество языков Западной и Восточной Европы, а так же ряд восточных и мертвых языков), Медицина 2, Оккультизм 5, Политика 5, Знание Шабаша 5

Дисциплины: Анимализм 6, Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 4, Стойкость 3, Могущество 3, Превращение 4, Колдунизм 5, Изменчивость 5

Примечание: Если у вас нет правил для Колдунизма из книги **Кровавая Магия**, тогда считайте, что у Дракулы Путь Крови 5, Власть над Стихией 5, Зеленый Путь 5, Управление Духами 5, Контрмагия 2. [А что делать, если книга есть? И вообще, какая-то странноватая подборка для симулирования Колдунизма... - **прим. переводчика**]

Дополнения: Слава 5,Стадо 5,Ресурсы 5, Слуги 5

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 4

Мораль: Человечность 3

Сила воли: 8

Ревека, наблюдатель Чикаго

Происхождение: Будучи уличным ребенком, которого бросили родители в Иудеи первого века нашей эры, Ревека провела свое детство в оккупированном римлянами Иерусалиме, в месте и времени, полных раздора, где один неверный шаг мог стать фатальным. Ее забрали с улицы и сделали служанкой мелкого патриция. Как и многих людей ее происхождения и положения, ее часто избивали, также она часто становилась жертвой нездоровых желаний своего хозяина, и вскоре она стала ненавидеть аристократию и все, что они уважали.

Другие инакомыслящие заметив ее недовольство, стратегическую позицию в качестве служанки официального лица города, и то, каким образом она может быть использована, посвятили юную Ревеку в свои планы. Ревнители, как их называли в те ранние дни, были бунтарями, которые не желали принимать римское идолопоклонничество, их языческие обычаи и порожденные алчностью налоги. Бунтовщики, которых возглавлял Иуда из Галилеи, на виду вели жизнь раболепных граждан, а в тайне начинали гражданские беспорядки, создавали информационные сети и даже предпринимали попытки переворота. Ревека вскоре приспособилась к этой двойной жизни и стала вслушиваться в обрывки разговоров и посланий, которые произносились в комнатах его хозяина и передавать их своим новым товарищам.

Но этого было недостаточно. Девочка-служанка желала большего, она хотела нанести настоящий удар захватчикам, которые пировали в то время как остальные испытывали нужду. Ее упрямое рвение и практически безграничная решимость в конце концов свели ее с экстремистами, которые думали сходным образом. Сикарии, «люди-кинжалы», были столь радикальны, что

даже Ревнители не хотели иметь с ними дела, с радостью приняли к себе нового члена. Хозяина Ревеки вскоре нашли с вонзенным ему в горло ножом, а его бывшая служанка оставила свою прежнюю жизнь ради бурной двойной жизни на лезвии ножа.

Однако затем ее отношениям с сикариями пришел конец – ее последнее задание, убийство одного из влиятельных римлян, сделало для нее пребывание в Риме слишком опасным. Ревека бежала на юг и получила убежище в поместье неизвестного благодетеля, уставшего государственного деятеля и того, кто симпатизировал ее целям…

Им был Элиху Наблюдатель (проживавший под именем Элиаса Андроникуса) из клана Вентру, и он рассказал ей о других полях битв, где так же можно было сражаться против угнетения и несправедливости.

Действия и местонахождение Ревеки в это время покрыто мраком для других Каинитов – она никогда не поддерживала тесных связей со своим кланом, а ее сир предложил ей покинуть вместе с ним Палестину. Которая больше не была безопасна. Они стали любовниками и веками путешествовали по континенту, пробуя удовольствия, которые могло предложить Средиземноморье и прилежащие к нему территории, пока из-за велений рока они оказались не в том месте не в то время – в Барселоне времен испанской Инквизиции. Ревека и Элиху вскоре обнаружили, что очутились едва ли не в положении заключенных, осажденные религиозными гонениями и стремительно раскидывавшими свои сети охотниками.

Их спасение явилось в виде Рафаэля де Каразона, творца времен Ренессанса и одного из основателей того, что позже назовут Камарильей. Тореадор предложил им членство в своей молодой организации в обмен на исчезновение из смертного мира. Ревека хотела отказаться и бросить вызов тому, что она считала проявление трусости Каразона, однако Элиху не колеблясь предложил ему помощь и поддержку. Об этом первом и фатальном разногласии между сиром и дитя известно не слишком

много, однако Ревека покинула Барселону одна, а о старейшине Вентру больше никогда не слышали.

Она снова отправилась в путешествие по миру, возможно угнетаемая тем, что она сделала, а возможно просто продолжая свое паразитирующее существование, которое она вела в течение тысячелетия. Ее путешествие привело ее к берегам восточных катаян, в земли, которые Элиху всегда хотел посетить. Как и многие другие члены Инконню, к которым она позже присоединилась, здесь в течение некоторого времени она искала спасения Голконды. Ходили слухи, что Ревека может существовать месяцами не питаясь в результате ее аскетических экспериментов с ритуалами голодания. У подножья горы Арарат она встретила Каинита непохожего на тех, кого она встречала прежде, которая существовала бесчисленное количество тысячелетий и заявляла, что являлась сиром Рафаэля. Она рассказала Ревеке о могучих старейшинах вампиров, таких же, как и она сама, которые хотели лишь коротать свою вечность в уединении. На следующий вечер Ревека вступила в ряды Инконню.

В течение двух столетий после вступления в таинственное Инконню Ревека занимала должность наблюдателя Чикаго. После гибели Лодина город впал в продолжительную эпоху перемен, и сейчас ее присмотр нужен как никогда. Однако Ревека и сама оказалась не имунна к переменам – возросшее присутствие анархов пробудили в ней примитивные и неотвратимые инстинкты, ее старые воспоминания всплыли на поверхность и подвигли ее пересечь линию между наблюдением и действием. Она встретилась с бунтарями под предводительством Малдавис (большинство из которых не подозревают, что Ревека просто использовала Малдавис, чтобы шпионить за анархами и направлять их в течение нескольких лет), и теперь лишь вопрос времени, когда она приведет анархов к тому или иному результату.

И это будет означать, что она порвет все связи с Инконню. И не последует ли после этого возмездие?

Внешний вид: Ревека обладает классической красотой картин эпохи Ренессанса или же римских скульптур. Она

не совсем «неотразима» в современном смысле этого слова, однако ее таинственное вампирское очарование и царственный вид делают ее крайне привлекательной. У нее черные волосы, зеленые глаза, а ее кожа по цвету (и на ощупь) напоминает великолепный мрамор. Ревека одевается так, чтобы смотреться в тон толпе, адаптируясь к современной моде и отбрасывая ее тенденции прямо перед тем, как они меняются. У нее крайне хорошо выходит изображать манеры молодых вампиров, что получается мало у кого из тех вампиров, кто существует уже две тысячи лет.

Советы по отыгрышу: Вы идеальная городская охотница – молодо выглядите, привлекательны, образованны, умеете смешиваться с толпой и взаимодействовать с самыми разнообразными культурами и социальными слоями и можете одинаково непринужденно нюхать кокаин, есть икру ложками или же удовлетворять базовые потребности мужчин и женщин. Ваше недавнее решение вернуться в мир смертных (и Сородичей) освободило вас от древних оков скуки и разожгло в вас огонь, животную дикость, которую вы находите привлекательной и даже стимулирующей. Вы снова стали прежней Ревекой: злой, непокорной, самоуверенной, живой, и вы не станете себя сдерживать

Клан: Вентру

Сир: Элиас Андроникус (Элиху, покойный)

Натура: Бунтарь

Маска: Авантюрист.

Поколение: Точно неизвестно (Ревека была известной диаблеристкой и поглотила множество душ, как считается и душу своего сира), 5 или 6

Становление: 12

Видимый возраст: около 25

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 6, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 8

Таланты: Бдительность 6, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 5, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 3, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 3, Вождение 1, Этикет 2, Ближний бой 4, Исполнение 3, Верховая езда 3, Скрытность 5, Выживание 2, Вамп 3

Познания: Академические знания 1, Знание местности 7 (Чикаго), Компьютер 1, Финансы 1, Расследование 5, Лингвистика 8 (вы слышали об этом языке? А она на нем разговаривает), Медицина 4, Оккультизм 5, Политика 4

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 6, Стремительность 2, Доминирование 6, Стойкость 4, Затемнение 5, Могущество 3, Присутствие 5, Превращение 5, Тауматургия 4

Пути Тауматургии: Путь Крови 4, Зеленый Путь 2

Дополнения: Связи 5, Ресурсы 4, Слуги 2

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 3

Мораль: Человечность 6

Сила воли: 7

Махатма, наблюдатель Стамбула

Происхождение: Махатма был связан с историей Византиона столько, сколько помнит кто-либо из Каинитов, возможно еще до того, как сюда прибыла Теус, истинная основательница города. Из своего убежища Махатма направлял рост города и считал себя его пастырем. Он

собрал великих художников и архитекторов со всего известного ему мира, чтобы построит Византион, драгоценность по дороге на восток. Он сожалел о его раннем разграблении (или же боялся утратить свое здравомыслие и превратится в упыря) и захотел восстановить часть его утраченной красоты. Это было сложной задачей, так как город несколько раз переходил из рук в руки от Спарты к Афинам и каждый раз он при этом едва не был разрушен.

Константин положил конец его попыткам. Его силы сравняли горд с землей, поработили оставшееся население и сделали Константина правителем. Махатма практически впал в торпор из-за тяжелых ран, которые он получил в схватке с рисскими Каинитами. Три Старца помогали захватчикам: Михаил, древнее существо, которое недавно обратилось к христианству; Вентру Антониус, создатель империи, который искал способы превзойти римлян; и Дракон, таинственный Цимисхи, который хотел переделать мир по своему усмотрению.

Не желая напрямую сталкиваться с этим ужасным трио, Махатма удалился, чтобы собирать силы и знания для сражения с ними. Он отправился к пределам известного мира, разыскивая пешки для своего личного крестового похода. Он посылал Каинитов и смертных нападать на свой любимый город и не думал о том, выживут они или нет. Тех, кем он не мог манипулировать, он просто уничтожал.

Когда Зверь стал угрожать самим основам его здравомыслия, Махатма встретил того, кто изменил его не-жизнь навсегда. Он встретил этого Каинита в одном городе Средиземноморья, чье название он уже не помнит. В ответ на его предложения таинственный вампир стал загадывать ему загадки, которые Махатма не мог разгадать, и предлагать игры, в которых он не видел смысла. Однако Махатма понял, что он столкнулся с могучим существом, которое возможно могло выдворить римских захватчиков.

Махатма испробовал все известные ему трюки, чтобы убедить Каинита помочь ему, но ничего не сработало. Когда он устал от этих игр, то понял, что не сможет

переубедить это существо. Он понял, что ни одна сила не сможет управлять этим существом и предложил этому таинственному вампиру поучиться у него. Каинит открыл третий глаз и назвал себя пророком Саулотом.

Несколько десятилетий Саулот направлял Махатму по пути Голконды, и тот полагался на учение Патриарха. Он понял, что надежда, которую предлагал Саулот, была вспышкой света во тьме, в которую превратилась его не-жизнь. Однако в ночь, когда Саулот исчез безо всяких предупреждений, Махатма впал в безумие и вырезал целую деревню.

Когда Махатма очнулся и увидел, как он предал учение Саулота всего за несколько часов, то после этого он погрузился в землю. Множество ночей он лежал и слушал рыдания и крики ярости, когда другие смертные обнаружили то, что он сделал. Так же ему казалось, что он слышал Саулота, но голос был неясным и он не был уверен. Раздираемый опустошенностью и отвращением к себе он впал в торпор.

Махатма спал и видел сны о преступлении Амаранта Тремера и распаде Триумвирата: Антониус был уничтожен, Дракон ушел, а Михаил был поглощен своими видениями.

После пробуждения Махатма вернулся в свой любимый Византион и обнаружил, что он был опустошен крестоносцами и варварами, и большая часть его красоты была уничтожена или украдена. Он узрел последствия своих ранних манипуляций и снова практически впал в торпор.

Когда Махатма снова вернулся в объятья земли, он начал слышать голос Саулота в своих снах. С каждый ночью голос становился все громче и настойчивей и в конце концов он выгнал его из земли. Саулот сказал ему вернуться на прежний путь и обрести то, что он потерял, когда Саулот покинул его.

Махатма пытается достичь Голконды, но еще не преуспел в этом. Однако он верит, что близок к ней как никогда прежде. Голос Саулота давно оставил его, однако

он верит, что достаточно силен, чтобы закончить этот путь самостоятельно.

Теперь Махатма наблюдает за Каинитами Стамбула и ищет тех, кто по его мнению достоин спасения. Он нашел лишь одно такое существо – Носферату Юстиниана. Он стал выказывать свои намерения Юстиниану посредством снов и использовал свою силу, чтобы защитить его от опасностей Джихада для того, чтобы его протеже смог найти путь к Голконде и возможно показать ему то, что он упускал все эти годы. В Инконню считают его терпеливость ошибочной, ведь он мог просто убить Юстиниана и найти себе нового ученика.

Махатма не колеблясь уничтожит любую нежелательную угрозу для населения города, однако он никогда не делал этого напрямую. У него есть сеть шпионов и связей среди смертных, которые работают на него, и он не хочет, чтобы вслед за каким-то неосторожным Каинитом в город явилась Инквизиция.

Теперь Махатма наблюдает и лишь изредка вмешивается. Он незаметно помогают князю города, Вентру Мустафе, через его помощницу, Тореадора Накшидил. А за ней в свою очередь присматривает Юстиниан. Махатма направляет Юстиниана при помощи снов и видений на пути Инконню и надеется однажды открыть ему больше. Так же в обязанности Юстиниана входит разыскивать тех, кто действительно ищет Голконду и докладывать о них Махатме. Также стоит упомянуть, что Махатма часто выдает себя за сира Юстиниана.

Внешний вид: Махатма никогда не показывает другим свой истинный облик. Обычно он выглядит как очень красивый юноша, пример идеально сложенного физически человека, буквально оживший «Давид» Микеланджело. У него алебастровая кожа и длинные черные волосы. Когда он показывается на людях, то предпочитает одеваться по моде смертных. Когда же он чувствует, что ему нужно покается, то демонстрирует лицо особенно уродливого Носферату, по которому ползают вши, клещи и другие неприятные существа, а так же одевается в обноски прокаженного.

Советы по отыгрышу: Скрывайтесь от Сородичей и их постоянных расспросов. У вас нет времени на то, чтобы иметь дело с любопытными. Когда вы найдете того, кто достоин спасения, то пошлете Юстиниана связаться с ним прежде чем окончательно решите насчет его судьбы. Сородичей, которые не знают меры, следует уничтожать. Вы любите проводить ночи в ночных клубах Кумкапи, чтобы завязать знакомства со смертными. Однако все же вы страдаете от груза веков, который отделяет вас от них. Когда вы жаждите одиночества, то посещаете музей и дворец в Топкапи, которые напоминают вам о вашем Византионе. На одну ночь в неделю дворец закрывается для посетителей, чтобы вы в одиночестве могли предаться своим воспоминаниям.

Клан: Неизвестно

Сир: Лаодайс

Натура: Архитектор

Маска: Одиночка

Поколение: 4

Становление: Неизвестно

Видимый возраст: около 20

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 5

Умственные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 6, Драка 2, Уклонение 4, Эмпатия 4, Запугивание 5, Лидерство 3, Хитрость 4

Навыки: Этикет 4, Исполнение 3, Скрытность 5, Выживание 5

Познания: Академические знания 5, Финансы 3, Расследование 4, Лингвистика 6, Медицина 4, Оккультизм 5, Политика 4

Дисциплины: Прорицание 8, Доминирование 6, Стойкость 5, Мортис 6, Обеах 7, Затемнение 8, Могущество 3, Присутствие 7, Превращение 3.

Дополнения: Союзники 5,Связи 5, Влияние 6, Ресурсы 6, Статус 6

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Мораль: Человечность 9

Сила воли: 9

Дондинни, наблюдатель Генуи

Происхождение: Как говориться в пословице «В тихом омуте черти водятся». Камарилья уделяет мало внимания итальянскому порту в Генуе, однако наблюдатель Дондинни знает, что в его городе что-то не так. За последнюю тысячу лет он уже четвертый наблюдатель в Генуе и он единственный, кому удалось прожить так долго. Дондинни слишком не ортодоксален для члена Инконню. Его откровенные манеры и крестовый поход против вампиров, которых он считает «инструментами Патриархов» могут поставить под угрозу его положение в Инконню.

Дондинни прибыл в Геную во время Темных Веков. У него остались крайне горькие воспоминания о том времени: центральная власть Рима исчезла, повсюду царил хаос и кровожадные монстры не сдерживали свои аппетиты перед испуганным населением. Тогда Дондинни считал, что сам ад пришел на землю, но теперь он знает, что это была тень надвигающийся Геенны.

Будучи смертным крестьянином, Дондинни хорошо проявил себя выживая и скрываясь, и эти два качества

привлекли к нему внимание Носферату Генуи. Эти существа нуждались в помощи смертных, а Дондинни требовалась их помощь для выживания. Он согласился быть их глазами днем и наблюдать за смертными агентами их врагов, а они предоставляли ему еду и место для ночлега. Не имело значение, что едой была приготовленная крыса, а местом для ночлега сырой заброшенный резервуар, по крайне мере это было убежищем от зверей, что бродили в ночи. Отношения складывались хорошо, и Носферату никогда не планировали давать Становление Дондинни. Вместо этого они превратили его в гуля, чтобы он смог лучше переносить напасти болезней и времени. Дондинни на века пережил отмеренный ему срок, перенеся напасти как мира смертных, так и Каинитов.

Дондинни никогда не хотел становиться Носферату, но судьба распорядилась иначе. Когда папа Урбан Второй призвал к крестовому походу для освобождения Иерусалима от «неверующих», это привлекло как смертных, так и Каинитов. Носферату Генуи послали Дондинни вслед за первыми крестоносцами, чтобы предупредить своих союзников в Сидоне и Тире. Не смотря на тяготы своего путешествия, Дондинни справился со своим заданием за несколько недель до того, как вторая волна крестоносцев вторглась в регион (первая волна пала в Анатолии). Он даже вернулся с Носферату Хаузалом, союзником Генуи.

Когда Дондинни и Хаузал прибыли в Геную, они обнаружили, что местные Носферату были уничтожены. Что-то истребило союзников Дондинни. От них остались лишь подтеки засохшего витэ и горстки холодного пепла. Хаузал и Дондинни бежали из Генуи в ту же ночь, и прошли века, прежде чем они вернулись туда снова. В течение этого времени Дондинни служил Хаузалу в Мадриде и получил от него Становление. Прошли годы и были сформированы Камарилья и Шабаш, однако Хаузал предпочитал скрываться и оставаться нейтральным. Он советовал и Дондинни поступать так же. Прошли столетия со времени Становления Дондинни, когда Хаузал наконец сказал ему, что он был членом Инконню, и прошло еще два века, прежде чем Дондинни сам был принят в Инконню.

Дондинни является одним из самых молодых членов Инконню и часто ведет себя дерзко и нахально по отношению к своим старшим товарищам. Однако его навыки в качестве наблюдателя трудно недооценивать. Естественно. Что при его знании Генуи его выбрали наблюдателем этого города. Дондинни не скрывает, что в этой роли он всеми силами пытается разузнать, что же произошло с Носферату Генуи 900 лет назад, однако чем больше он узнает о Генуи, тем меньше он понимает. С тремя предшественниками Дондинни случилось то же, что и с местными Носферату. Сородичи Генуи стараются избегать участвовать в политике Италии, чтобы не привлекать к себе лишнего внимания. Они действую скорее как испуганные жертвы, чем как вампиры. Дондинни верит, что что-то обосновалось под Генуей, но пока что он лишь может строить теории.

Дондинни не нашел никаких доказательств существование этой силы кроме уничтоженных вампиров. Наблюдатель принялся исследовать древние записи и архивы, чтобы сформулировать свои теории насчет Геенны и того, что появление новых небольших линий крови является ее знамением (например он считает, что Дочери Какофонии являются инструментом Патриархов). Дондинни даже решил направлять секты, например Шабаш, чтобы они делали за Инконню грязную работу. Это вызвало негативную реакцию в Инконню не смотря на его безусловную лояльность Хаузалу и старшим товарищам.

Теперь Инконню задается вопросом, способен ли Дондинни сохранять нейтралитет… а Дондинни еженощно спорит сам с собой, является ли нейтралитет для него лучшей политикой.

Внешний вид: Как и все Носферату, Дондинни претерпел значительные изменения. Его неровные зубы торчат изо рта так, как будто готовы выпасть, а его глаза похожи на глаза лягушки. Кожа обтягивает Дондинни и из-под нее видны некоторые кости и мускулы. Большинство его волос выпало, однако кое-где они остались. Он движется подобно охотнику, стараясь идти обходными путями, а не по прямой. Он постоянно озирается по сторонам и его глаза непрестанно бегают туда-сюда.

Советы по отыгрышу: Вы лояльны Инконню, но действия его членов расстраивают вас. Они не могут вено скрываться и наедятся пересидеть угрозу, исходящую от Патриархов. Камарилья слишком мелочна, Шабаш слишком разобщен, а Инконню слишком обособлено, чтобы остановить Геенну. Вы соглашаетесь с решениями ваших старейшин, чтобы не предать их, но вы продолжаете свой крестовый и поход и верите, что то, что вы делаете, правильно.

Клан: Носферату

Сир: Хаузал

Натура: Мечтатель

Маска: Мастер выживания

Поколение: 6

Становление: 1132

Видимый возраст: варьируется

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4.

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0

Умственные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 5, Эмпатия 4, Допрос 3, Интриги 4, Лидерство 2, Добыча вещей 4, Поиск 4, Знание улиц 5, Хитрость 5

Навыки: Знание животных 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4 (посох), Безопасность 3, Скрытность 5, Выживание 3

Познания: Академические знания 1, Знание местности (Генуя) 5, Бюрократия 3, Знание Камарильи 3, Городские тайны (Генуя) 4, Экспертное Познание: Знание Инконню 3,

Расследование 5, Лингвистика 2 (французский, латынь), Исследования 4, Знание Шабаша 3.

Дисциплины: Анимализм 4, Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 2, Стойкость 3, Затемнение 7, Могущество 6, Превращение 4, Изменчивость 3

Дополнения: Союзники 4, Связи 5, Стадо 2, Ментор 3, Ресурсы 2, Слуги 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Мораль: Человечность 9

Психозы: Фобия: огонь (Дондинни боится огня гораздо сильнее, чем среднестатистический Каинит – сложность броска на Ротшрек для него всегда составляет 10).

Сила воли: 7